
DREAMCAST N64 PLAYSTATION/PLAYSTATION 2 ARCADE GB
Joypad
N° 96 avril 2000
LE MAGAZINE DES CONSOL
PlayStation 2
les premiers jeux testés
la console
le DVD
les annonces...
X-Box
icrosoft attaque Sony
yphon
ilter 2 (PS)
n virus pour cible
vant-première
lone in the Dark 4 (PS/DC)
co the Dolphin (DC)
alf-Life (DC)
ny Hawk's Skateboarding 2 (PS)
+ de 5
page
de tests
The Nomad Soul
Fear Effect
MediEvil 2 (PS
T 4161 - 96 - 35,00 F
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP




PlayStation


CRAVE
ENTERTAINMENT

BIENVENUE DANS UNE NOUVELLE REPUBLIQUE

CAPTIVITÉ, INÉGALITÉ, HOSTILITÉ



Fini de rire

Ce mois de mars 2000 aura été mouvementé. Chaque constructeur ou éditeur y sera allé de son annonce. Des pertes financières vertigineuses pour Sega aux ventes records de PlayStation 2 pour Sony (980 000 exemplaires en trois jours) en passant par l'officialisation de la X-Box du géant Microsoft ou de la date de sortie de la Dolphin de Nintendo (courant 2001), les révélations, parfois fracassantes, se sont succédées tous azimuts. Cette année 2000 pourrait bien être aussi déterminante que significative. Déterminante pour les constructeurs et par extension les éditeurs (dont certains, Infogrames et Titus en tête, occupent les devants de la scène ces derniers temps), mais aussi significative de façon plus globale de la maturité du microcosme du jeu vidéo. Après 25 ans d'existence, 25 années durant lesquelles tout le monde ou presque n'y voyait qu'une mode, les jeux vidéo occupent désormais, aux côtés des nouvelles technologies en général et d'Internet en particulier, une place importante dans le monde de l'industrie tout autant que dans celui des loisirs. Fini de rire, paradoxalement, le meilleur du jeu vidéo commence sans doute en l'an 2000 et ce mois de mars qui se termine pourrait bien marquer le début de cette nouvelle ère.

T.S.R.

Tomb Raider 4 © Eidos/Core Design

mouvement
de liberté

liberté de mouvement



Photos non contractuelles • Crédit photos : Sophie Delaporte - Valentin Audiovisuel.

GRENADE



Vivacity
SPORTLINE

PEUGE
Motocy







sommaire

Les années qui viennent seront définitivement mouvementées. Avec l'annonce de la X-Box et l'arrivée de la PlayStation 2, les enjeux économiques qui se profilent deviennent colossaux. Par conséquent, on se doute que l'industrie du jeu va, par nécessité, se professionnaliser. La question qui se pose - et que nous nous posons aussi à Joypad - est la suivante : le monde du jeu vidéo, composé entre autres des passionnés de la première heure, ne va-t-il pas perdre son âme ? Les méthodes de travail McDo, Coca, GM & Co. qui s'appliqueront à cette jeune industrie ne vont-elles pas la pervertir ? Joypad guette et compte bien, dans cette logique, jouer le rôle de garde-fou.

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermelin
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy

Ont participé à ce numéro :
Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood), Julien Chièze (Gollum), Karine Nitkiewicz (Karine), Julien Hubert (Julo), Xavier Brun (M. Brown) et Arnaud Chaudron.
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 380 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Syphon Filter 2 © Sony.

Commission paritaire : 73360

Ce numéro comporte un supplément sur la PlayStation 2 de 32 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture, ainsi qu'un encart broché entre les pages 34 et 35 d'Elida-Fabergé.



JOYPAD 96 AVRIL 2000

PLONGEZ DANS LE TOURBILLON DE L'AVENTURE !

Au coeur de l'Egypte avec Lara,
dans le monde technologique d'Omikron avec David Bowie,
ou dans les cathédrales gothiques avec Raziel le mangeur d'âme.
Jamais l'Aventure-Action n'a été aussi intense sur console !

THE NOMAD SOUL







TOMB RAIDER
LA REVELATION FINALE
LEGACY of KAIN
SOUL REAVER
Dreamcast
SEGA™
EIDOS
INTERACTIVE

CONSTRUCTEUR : Microsoft
MACHINE : X-Box
DISPO. EUROPE : Fin 2001

X-Box

Un géant dans l'arène



Voilà ce que devrait donner un Quake 3 ou un Nox en ultra-haute résolution sur la future console de Microsoft...



ALORS QUE LA PLAYSTATION 2 N'EST TOUJOURS PAS ARRIVÉE CHEZ NOUS, MICROSOFT ANNONCE SON ENTRÉE SUR LE MARCHÉ DÉJÀ TRÈS OCCUPÉ DES CONSOLES DE JEUX. ET VU CE QU'ILS ONT L'INTENTION DE METTRE DANS LEUR X-BOX, SONY VA DEVOIR SURVEILLER SES ARRIÈRES...

Mini-taille, maxi puissance

Pour résumer, la X-Box est en fait un petit PC. Petit par la taille seulement, car côté puissance cette nouvelle console sera équipée des dernières technologies. Après 18 mois de travail, Microsoft a sélectionné Intel et Nvidia comme fournisseurs respectifs du processeur central et de la puce vidéo. Pour Nvidia, la surprise est minime car ce sont clairement les leaders côté cartes 3D sur PC. Leur dernière création, le processeur GeForce 256, doit déjà être plus ou moins au niveau du Graphic Synthetiser de Sony qui équipe la PlayStation 2. Son nom de code est NV10 et celui de la puce censée équiper la X-Box est NV25. Sachant que Nvidia nomme ses générations de processeurs de cinq en cinq (une tous les six mois), ça nous fait 2 générations de puces à voir défiler avant d'avoir sous les yeux pour de bon cette petite merveille qui devrait mouliner à 300 MHz. En revanche, tout le monde pensait qu'AMD serait choisi pour fournir le cerveau de la X-Box. Mais, c'est finalement le géant Intel qui est de la partie et fournira une version customisée de son Pentium III. Sa vitesse sera de 600 MHz au minimum. Durant sa présentation Bill Gates a clairement fait comprendre que si la technologie le permettait d'ici là, la fréquence sera plus élevée. Il faut savoir que même le nom X-Box n'est pas totalement définitif, Microsoft n'ayant pas fait tous les tests de rigueur pour savoir si cela plaît à tout le monde et dans tous les pays. Le but avoué est d'avoir trois fois les performances des produits concurrents au moment de la sortie. Et une console trois fois plus puissante que la Dolphin de Nintendo ou la PlayStation 2, ça risque de faire mal, s'ils y arrivent... En ce qui concerne le son, rien de précis n'a été annoncé à part le fait que la console sera capable de gérer 64 voix en même temps.

Une nouveauté de taille

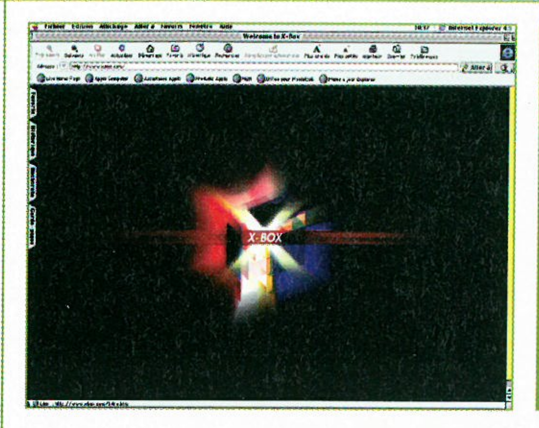
L'autre grosse surprise, c'est la présence pour la première fois dans une console d'un disque dur. D'une taille très respectable de 8 Go (giga octets, 8000 Mo donc), ce dernier n'est pas là pour que les jeux s'installent dessus. Son but est de permettre aux développeurs plus de libertés : ils pourront sauver temporairement dessus les informations de la partie en cours (modifications du monde dans lequel évolue votre personnage, par exemple) sans occuper de place dans la précieuse RAM. Il permettra également d'avoir des jeux online aussi complets que sur PC voire de patcher certains jeux si besoin est (espérons qu'ils ne chopent pas cette sale habitude du monde PC en tout cas). Cette RAM sera de 64 Mo et de type DDR, le must actuel du monde PC. Elle servira aussi bien pour le processeur central que pour le NV25, selon les besoins des développeurs. Une souplesse qui semble plaire à ces derniers, vu les applaudissements dans la salle lors de cette annonce. Bill Gates s'est même payé le luxe de



Contrairement à ce que pensent beaucoup de gens, il ne s'agit pas ici de la version finale de la future console ! Mais plutôt une façon soignée de présenter un processeur.



Le grand manitou de Microsoft a accordé une interview à CNN et a expliqué assez succinctement ce que sera sa future machine de guerre.



LES SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

CPU : Intel Pentium III custom (600MHz ou plus)
Puce graphique : NV25 de Nvidia à 300 MHz (150 millions de polygones texturés)
OS : noyau de Windows 2000
RAM : 64 Mo DDR 200 MHz unifiée
Lecteur DVD (X4) capable de lire les DVD Vidéo
4 ports manettes
Son : processeur sonore custom (gestion du son 3D et de 64 voix)
Divers : disque dur 8 Go, un port d'extension, interface Ethernet, connecteur audio/vidéo
Compatible HDTV
Prix : 300 $ environ (1 800 F.)

se moquer des restrictions de la PS2 et de la Dreamcast dans ce domaine, sans réellement nommer ces consoles. Le système d'exploitation de la X-Box sera, quant à lui, une nouvelle création basée sur Windows 2000. La stabilité devrait donc être au rendez-vous mais le régime va être sévère pour rendre cette technologie exploitable sur console.

UN PETIT FILM ?

Comme pour la PS2, la X-Box sera équipée d'un lecteur DVD (un 4X cette fois) et capable de lire les films. Pour se défouler entre potes après une bonne petite séance de ciné, la console de Microsoft est équipée de 4 ports joystick. Techniquement, ils sont USB mais leur connecteur sera spécifique pour faciliter les branchements. Du reste, le look et les possibilités du pad X-Box restent encore inconnus. Autre nouveauté, la présence d'une interface réseau Ethernet 10/100 qui permettra de relier simplement une X-Box aux services Internet rapides comme le câble ou l'ADSL. Pour ceux qui n'ont pas accès à ce type de connexion dans leur ville, un modem externe sera aussi disponible mais en option. Cette connexion au Net est surtout là pour favoriser le jeu online dans un premier temps. Les aspects de type e-mail ou web restent secondaires pour le moment. Pour faire évoluer la console dans le temps, un port d'extension est aussi présent.

ET ÇA DONNE QUOI TOUT ÇA ?

Les démos en temps réel montrées par Bill Gates fonctionnaient sur un prototype de X-Box équipé d'un NV15 de Nvidia d'après eux. Il y a fort à parier que c'était en fait un PC avec une carte graphique de pré-série NV15 (dont la sortie sur PC est prévue pour début mai). Quoi qu'il en soit, le résultat était assez impressionnant. Surtout que ces démos n'exploitaient que 10 % des performances théoriques du produit final d'après Microsoft et étaient très faciles à réaliser pour les programmeurs du monde PC. Ici, pas d'architecture totalement nouvelle à apprendre ! Comme les processeurs finaux de la X-Box n'existent pas encore, une démo en images de synthèses pré-calculées censée être représentative des vraies possibilités de la console a été montrée. Je vais être clair : s'ils arrivent à faire de la 3D temps réel de cette qualité, la X-Box va faire très mal à la PS2. La démo montrait un robot dans le plus pur style manga et son pilote en train de réaliser des katas synchronisés. Un vrai clip vidéo ! Une autre montrait un boxeur de Ready to Rumble qui expliquait dans un style à mourir de rire à quel point il allait être plus beau que dans la version Dreamcast. Bluffant.

LA CONSOLE ULTIME ?

Techniquement, cela semble bien parti pour la X-Box. Mais il manque encore le principal : les jeux ! Et l'inquiétude de beaucoup de joueurs est l'absence en nombre de développeurs japonais dans la liste présentée par Microsoft. Sans eux, ça pourrait manquer de bons jeux de combat ou de simulation de voiture qui assurent. Mais Namco, Capcom et Konami semblent déjà être de la partie ce qui est un bon début. Malgré tout, la X-Box est un produit qui ne verra pas le jour avant plus d'un an et demi. D'un côté cela laisse du temps aux développeurs pour préparer de bons jeux et à Microsoft pour finaliser le produit. Mais c'est autant de temps à la disposition de Sega, Nintendo et surtout Sony pour préparer leur défense. Du reste, certains employés de Sony étaient en fait rassurés à la sortie de la présentation. Ils s'attendaient à bien mieux et pensent pouvoir lutter contre cette nouvelle menace à armes égales. Mais ça risque de saigner quand même, surtout quand on sait que Microsoft veut vendre le tout à moins de 300 $ (1 800 francs). La guerre des consoles est définitivement lancée.

LES DÉVELOPPEURS ANNONCÉS

Voici les développeurs qui ont annoncé leur intention de développer sur la future console de Microsoft. D'autres devraient certainement suivre dans la foulée...
Namco / Konami / Acclaim / Electronic Arts / Microsoft (évidemment) / Eidos / Activision / Bungie / Universal Interactive / Titus / Hasbro Interactive

SUR LE NET

Si vous voulez zieuter une jolie démo (qu'on nous annonce en temps réel, mais bon...), allez sur ce site :
http://headline.gamespot.com/news/00_03/09_pc_xbox/
ou le site offciel :
www.xbox.com







Ces images sont tirées de la démo projetée à la conférence de Microsoft. Il faut le voir pour le croire ! Ombres, lumières et mouvements sont tout simplement hallucinants !

PAR ARNAUD CHAUDRON

DÉVELOPPEUR : DARKWORKS
ÉDITEUR : INFOGRAMES
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : NOVEMBRE 2000

Alone in the Dark 4

Le Survival Horror made in France

BIEN AVANT RESIDENT EVIL, ALONE IN THE DARK AVAIT INITIÉ UN NOUVEAU GENRE, APPELÉ À CONNAÎTRE UN GLORIEUX DESTIN : LE SURVIVAL HORROR. AUJOURD'HUI, APRÈS 4 ANS D'ABSENCE SUR CONSOLE, LE QUATRIÈME ÉPISODE DE CETTE FANTASTIQUE SAGA S'APPRÊTE À VOIR LE JOUR SUR PLAYSTATION DANS UN PREMIER TEMPS, PUIS SUR DREAMCAST...

Petit retour en arrière... En 1992, l'équipe de Frédérik Raynal développe pour le compte d'Infogrames un certain Alone in the Dark. Le principe de ce titre était simple : prenez un héros comme vous et moi, un manoir délabré perché au sommet d'une falaise, une sombre histoire d'héritage et de phénomènes paranormaux, mélangez le tout avec un système de décors fixes associé à des angles de caméra audacieux et saupoudrez l'ensemble d'une mise en scène brillamment orchestrée. Qu'obtenez-vous ? Non, pas une crêpe Suzette. Non, pas un veau Orlof. Oui : un Survival Horror ! Ainsi donc, bien des années avant l'incontournable Resident Evil, Alone in the Dark posait les bases de ce genre désormais hautement populaire. Un genre qui utilise à outrance les ficelles du film d'épouvante et dont l'objectif est simple : faire flipper le joueur en le plongeant dans un environnement hostile, opaque et angoissant où il sera confronté à des engeances malignes et à des énigmes bien tordues. Bref, avec Alone in the Dark, Frédérik Raynal avait, à l'époque, déterré une véritable mine d'or. Un truc fantastique, qui allait par la suite inspirer toute une génération de développeurs à travers le monde.



D'ailleurs, Infogrames avait bien flairé le coup et s'empressa de donner deux suites à Alone in the Dark (sans Frédérik Raynal qui entre temps monta sa propre structure, Adeline Software). Seulement voilà, ces épisodes ne firent guère que copier le jeu original, sans apporter de réelles innovations. Résultat, la saga s'est rapidement essoufflée, et depuis quelques années, on pensait tous qu'Alone in the Dark était passé aux oubliettes... Jusqu'à ce qu'Infogrames présente une démo tournante du quatrième épisode, lors du salon E3 de 1999 ! Toutes les personnes qui ont pu voir cette courte démo vous le diront : Alone 4 est vraiment bluffant. Graphismes ultra-fins, atmosphère sombre chargée d'un épais mystère, design impeccable et surtout gestion des lumières fabuleuse... Cet opus n'a vraisemblablement plus grand-chose à voir avec ses aînés ! Développé par la toute jeune équipe française de Darkworks, dont c'est réellement le premier gros projet, Alone 4 semble en outre servi par un scénario bien trip-



Comme dans Resident Evil ou Silent Hill, les angles de caméra ont été soigneusement étudiés.



LUMIÈRE !

Un des moyens les plus efficaces pour transformer un décor anodin en un endroit chargé d'angoisse est de le plonger dans l'obscurité. Prenez par exemple la pièce dans laquelle se trouve Edward sur la photo de cet encadré. Eclairons-là violemment et vous verrez une simple chambre délabrée, décorée avec mauvais goût et dans laquelle rien ne semble étrange où dangereux. Maintenant, éteignons toutes les lumières, histoire que l'on ne puisse distinguer que le contour des meubles. Plongé dans les ténèbres, que voyez-vous ? Une forme indistincte rampant dans l'ombre du lit... Une créature sanguinaire au visage fendu d'un effroyable rictus, prête à fondre sur vous... Un monstre tentaculaire suspendu au plafond... Ah, vous commencez à flipper, hein ? Alors pour vous achever, amusons-nous à éclairer faiblement la pièce à la lumière d'une torche et à vous coller dans les oreilles le bruit d'une griffe grattant un mur... Dans cette atmosphère oppressante, vous dirigez fébrilement le halo de votre lampe dans toutes les directions, afin de découvrir l'origine de ce bruit et par la même occasion « la chose » qui l'émet. Hé, hé, là vous n'en menez pas large... Bref, tout ça pour dire que Alone 4, à l'instar de Resident Evil se joue de vos émotions de manière très subtile. Ici, hors de question de vous confronter à des bonnes grosses scènes gores, genre tripes explosées dans tous les sens. Non, pour vous faire flipper la technique est beaucoup plus fourbe. Ce qui fait peur n'est pas montré, mais simplement suggéré, histoire de faire travailler votre imagination...

Non vous ne rêvez pas, ces photos sont bel et bien tirées de la version PlayStation !

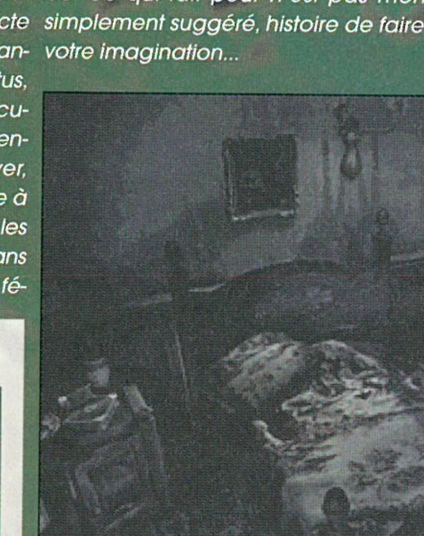


Les développeurs de Darkworks sont des graphistes confirmés. La preuve..



En complément de votre torche, vous profiterez également de la réconfortante clarté d'éclairages fixes.







pant, véritable cauchemar éveillé se déroulant quelque part dans une contrée reculée, où s'est abattu un terrible fléau...

ON PREND LES MÊMES...

Edward Carnby, le détective privé bien connu des fans de Alone in the Dark, est une nouvelle fois le personnage central du jeu. Tout (re)commence pour lui le jour où il apprend que son meilleur ami, Charles Fiske, a été retrouvé mort sur les terres désolées d'une îles mystérieuse : Shadow Island. Bien décidé à trouver la cause de cette tragédie, et par la même occasion de venger son ami, Edward se lance dans une folle enquête qui le mènera rapidement à un certain Fred Johnson. Celui-ci, apparemment très bien informé lui indique que Charles Fiske était à la recherche de trois anciennes tablettes sacrées, capables de libérer un incroyable pouvoir. Piqué au vif par une telle révélation, Edward décide de reprendre les recherches de son ami et se rend tout naturellement sur les rivages de Shadow Island... Arrivé en ces lieux, le cauchemar débute alors. En plein hiver, des créatures démoniaques lui barrent le chemin et les quelques autochtones vivant dans le coin n'ont pas l'air, à proprement parler, très normaux. Bref, l'endroit est hostile, plongé dans une obscurité quasiment permanente et remplie de pièges. Pourtant, Edward ne se démonte pas et au fur et à mesure que ses investigations avance, il en vient à pénétrer dans un vieux manoir niché au cœur de l'île. Est-ce là qu'il trouvera la clé du mystère ? Parviendra-t-il à faire la lumière sur l'étrange mort de son ami ? Retrouvera-t-il les trois tablettes ? Mystère... Le jeu ne sort qu'en novembre prochain !



La gestion des lumières en temps réel est un des gros atouts de Alone 4.

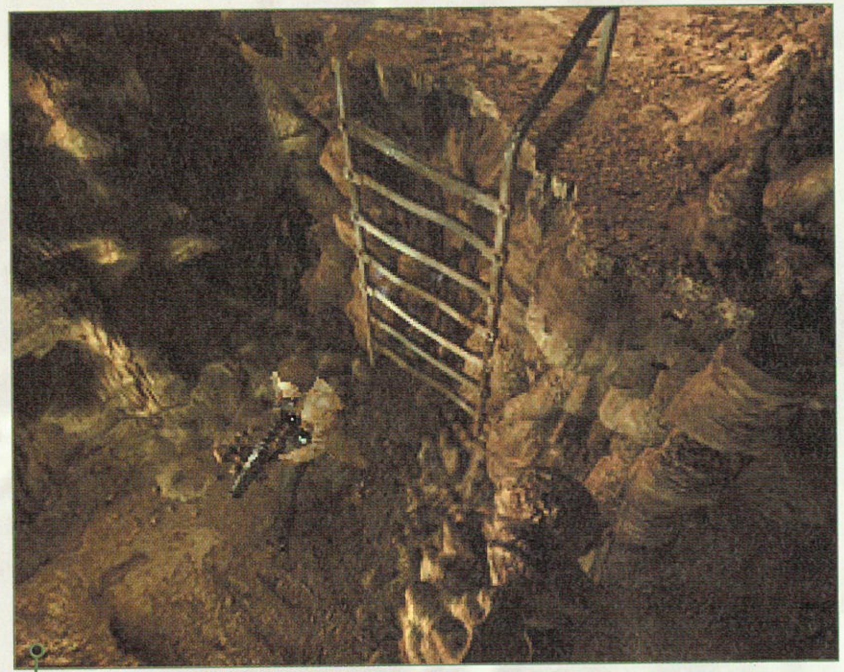
LE PREMIER SURVIVAL HORROR FAIT PEAU NEUVE !

PAR ELWOOD

ALONE IN THE DARK 2

Sorti en 1996, Alone in the Dark 2 est le seul épisode de la série à avoir été porté sur console. Il tournait sur PlayStation et sur Saturn et se révélait assez décevant à cause de ses graphismes un peu limités. D'ailleurs lorsque l'on compare ces derniers, avec ceux de Alone 4, on a peine à croire qu'il n'existe entre les deux jeux que quatre ans d'écart ! On se contentait de peu à l'époque...

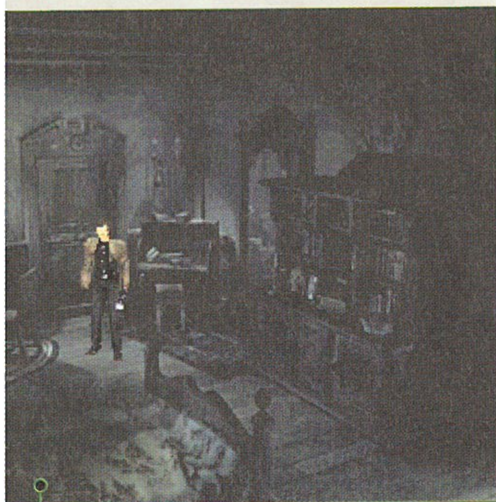




Edward peut faire usage d'une arme à feu pour se défendre contre les créatures qu'il rencontre.

L'AMBITION D'ALONE 4 EST SIMPLE : VOUS FAIRE FLIPPER COMME JAMAIS...

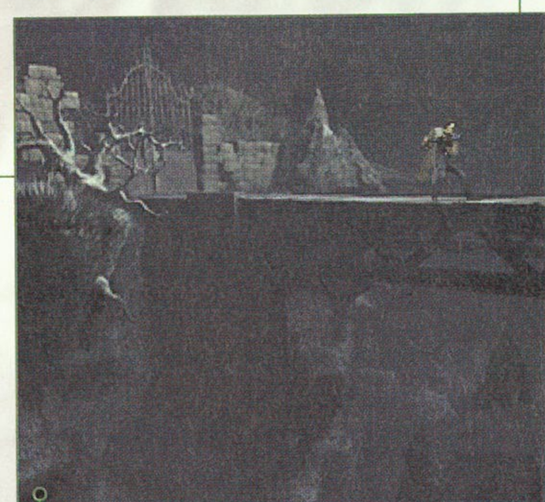




Plongé dans l'obscurité la plus totale, vous ne savez jamais de quel côté peut venir le danger !

LA PEUR NAÎT DE L'OBSCURITÉ

D'après les maigres éléments que nous avons en notre possession, il semblerait qu'Alone in the Dark 4 mise énormément sur l'alternance permanente entre obscurité et lumière. Ainsi, un peu à la manière de Silent Hill, vous êtes perpétuellement plongé dans des lieux ultra-sombres, qu'il vous faudra explorer à la lueur d'une lampe torche. Perçant les ténèbres, le halo lumineux dévoilera petit à petit les lieux que vous visiterez, laissant apparaître des décors au design bien glauque et des créatures aussi terrifiantes que dangereuses. Dans cette atmosphère étouffante, vous devrez très certainement glaner des indices, découvrir des mécanismes et défendre chèrement votre peau (Edward pourra utiliser des armes contre ses assaillants). Enfin, c'est comme ça que je l'imagine, car nous n'avons pas encore vu tourner le jeu en live et nous n'en sommes encore qu'à la phase des suppositions... La seule chose dont nous soyons sûrs est que le jeu reprendra dans les grandes lignes le concept éprouvé des précédents épisodes. A savoir un système de décors fixes dans lesquels les différents personnages évoluent en 3D, des angles de caméra qui changeront sans cesse et une mise en scène dynamique (à base de changements de rythme brusques), histoire de provoquer chez le joueur de belles sueurs froides. Gageons également que pour appuyer le tout, la bande son sera, elle aussi, particulièrement soignée, avec des arrangements musicaux en phase avec l'action et des bruitages bien flippants !
Bref, dans la plus pure tradition des Survival Horror, Alone in the Dark 4 annonce la couleur : si les développeurs parviennent à créer un climat réellement angoissant et à nous immerger habilement dedans, nul doute qu'on se prendra une bonne grosse frousse en y jouant. Et très franchement, c'est là tout ce que l'on espère ! Alors rendez-vous dans quelques mois pour répondre à une question très simple : Resident a-t-il trouvé son maître ?



Les angles de caméra sont plus ou moins éloignés selon la zone où vous vous trouvez.



BORN TO BE WILD









QUE D'LA GUEULE



N.GEN RACING™

www.ngen-racing.com
www.fr.infogrames.com

Y' A QUE LA PREMIÈRE PLACE QUI COMPTE.

INFOGRAMES

DRIVER 2

EDITEUR : INFOGRAMES/GT INTERACTIVE
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : NOVEMBRE 2000

Driver 2

L'inspecteur n'abandonne jamais

DRIVER FUT L'UNE DES PLUS GROSSES SURPRISES DE 1999. AVEC SON CONCEPT DE COURSES-POURSUITES MUSCLÉES ET SON AMBIANCE SEVENTIES, IL A MÊME RÉUSSI À DAMER LE PION AU BULLDOZER V-RALLY 2. LOGIQUE DONC, QU'UNE SUITE VOIT AUJOURD'HUI LE JOUR. PREMIÈRES INFOS SUR CE SECOND ÉPISODE DES AVENTURES DE TANNER, LE FLIC INFILTRÉ DANS LA MAFIA...





Dans la famille « les jeux très cons qui ne servent à rien », je viens de m'amuser à compter le nombre de pages que j'ai pu rédiger sur Driver l'année dernière, comme ça, pour voir. Eh ben, j'en suis pas revenu ! 48 pages. J'ai torché 48 pages de previews, de news, de reportages, d'interviews, de tests et de soluces sur ce jeu. J'comprends mieux maintenant d'où vient mon overdose de courses-poursuites ! Non c'est vrai, à force de parler de Driver à toutes les sauces, j'ai quasiment réussi à m'en dégoûter. J'ai fini le jeu, je sais plus combien de fois, j'ai dû me prendre la tête pour trouver des trucs nouveaux à vous raconter, quitte parfois à me répéter un peu... Un truc de fou, j'vous dis !

Enfin bref, tout ça pour dire que Driver, j'le connais par cœur, et qu'en toute logique lorsqu'il a été question de vous causer du second épisode, c'est à moi qu'on a fait appel. Bin voyons, il a bon dos le père Elwood. Alors qu'il aimerait bien glander un peu, on lui fourre entre les mimines un joli CD plein de photos de Driver 2, et on lui dit de pondre 3 pages. Comme ça, sans lui laisser le choix ! Si c'est pas honteux, de telles pratiques esclavagistes en l'an 2000...





BON, BEN QUAND FAUT Y ALLER...

Tout a commencé il y a un peu plus d'un an, aux alentours de janvier 1999. A l'époque, GT Interactive nous avait envoyé un CD avec une démo tournante d'un jeu alors inconnu. Ça s'appelait Driver, et c'était développé par les studios anglais Reflections, auxquels on devait déjà la saga des Destruction Derby. Eh bien, vous savez quoi : à l'instant précis où nous avons fait tourner



DES CINÉMATIQUES PLUS ABOUTIES

Martin Edmondson, le big boss de Reflections et concepteur de Driver, le concède sans peine : un des gros points faibles de Driver venait de ses cinématiques un peu pourries. Qu'à cela ne tienne, Driver 2 corrigera ce défaut en proposant des cut scenes de bien meilleure qualité. Gestion des lumières réaliste, personnages mieux modélisés, synchro labiale, le résultat devrait ce coup-ci s'avérer assez concluant !

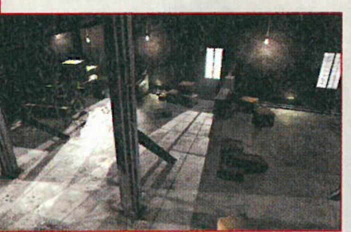








La gestion des lumières dans les cinématiques sera plus complexe.



pour la première fois cette démo, on a eu une révélation. Ce jeu allait tuer la gueule, on en était persuadé ! Et l'histoire ne nous a pas donné tort : non seulement Driver s'est vendu à 3 millions d'exemplaires en Europe, mais en plus il a lancé un nouveau genre, la simulation de course-poursuite en milieu urbain ! Fort de ce succès, Reflections s'est empressé d'annoncer la mise en chantier d'une suite. Un Driver 2 qui déboulerait en l'an 2000 sur... PlayStation 2 ! Eh ben c'est pas de chance, parce que finalement, la suite ne sortira pas sur PS2 (pour cela, il faudra attendre le troisième épisode...), mais sur PlayStation 1. Hum, mouais, pourquoi pas... Mais ça soulève quand même une petite interrogation : eu égard au fait que Driver exploitait déjà quasiment à fond les capacités de la Play', comment diable les développeurs allaient-ils réussir à nous pondre une suite encore meilleure ? Concevoir un nouveau moteur 3D ? Peu probable, sachant que notre bonne vieille boîte grise aurait eu du mal à supporter des graphismes plus complexes. Modifier le concept ? Sûrement pas : on ne change pas un principe qui marche ! Intégrer de nouveaux modes de jeu ? Hum, oui, ça c'était une bonne idée : proposer, par exemple, un mode Deux Joueurs, et intégrer quelques innovations dans le gameplay... Voilà, en résumé, ce qui vous attend dans Driver 2 !



SUBTILS REMANIEMENTS

Dans le fond, Driver 2 ne devrait pas dépayser les fans du premier épisode. Ainsi, on retrouve notre très cher Tanner, le flic infiltré dans la Mafia, en mission secrète pour les services de police. Toujours virtuose du volant, il devra à nouveau faire la démonstration de ses talents de pilote au cours d'une quarantaine de missions super chaudes (missions dont on ne connaît pas encore la teneur). Le tout, bien entendu, enrobé dans un bon gros scénario illustré par moult scènes cinématiques. Voilà, pour les points communs. Questions innovations, on nous annonce l'apparition d'un second personnage qui viendra vous épauler dans certaines missions. Pour l'heure, on connaît son nom, Tobias Jones, quant à savoir dans quelle mesure il prendra part aux joutes motorisées de Tanner, c'est le noir complet. Le deuxième point beaucoup plus intéressant que l'on pourra découvrir dans Driver 2, c'est la possibilité de quitter sa voiture à tout moment, de se balader à pied dans les rues de la ville pour effectuer certaines actions (désamorcer une bombe, pénétrer dans un bâtiment pour

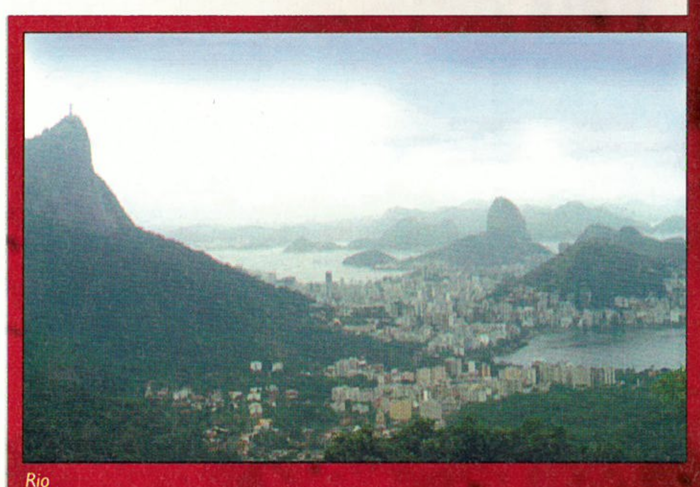


Chaque ville possédera un cachet qui lui est propre, comme ici les fameux enchevêtrements d'échelles sur les façades des immeubles de Chicago.

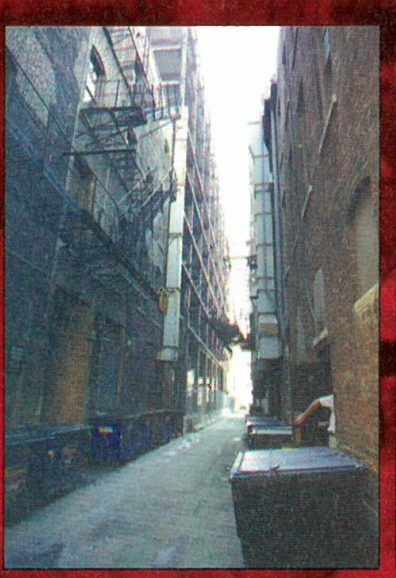
PHOTORÉALISTE ?

Le souci du détail est une considération de tous les instants pour les développeurs de Driver 2. Ainsi, comme pour le premier épisode, ils ont amassé de nombreuses documentations, clichés et autres plans sur les quatre villes présentes dans le jeu, afin de respecter au mieux leur architecture et leur « couleur locale ». Le rendu final sera à n'en pas douter aussi clean que dans le précédent épisode, et proposera même des parcours plus variés, avec notamment l'ajout de véritables échangeurs d'autoroutes par exemple, ou encore de sections en dehors des villes !

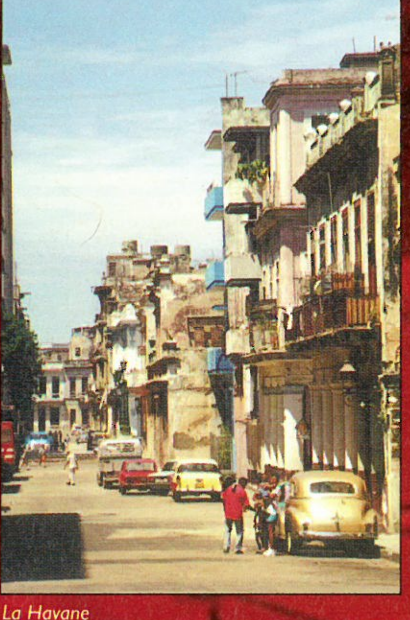
Las Vegas



Rio



Chicago



La Havane

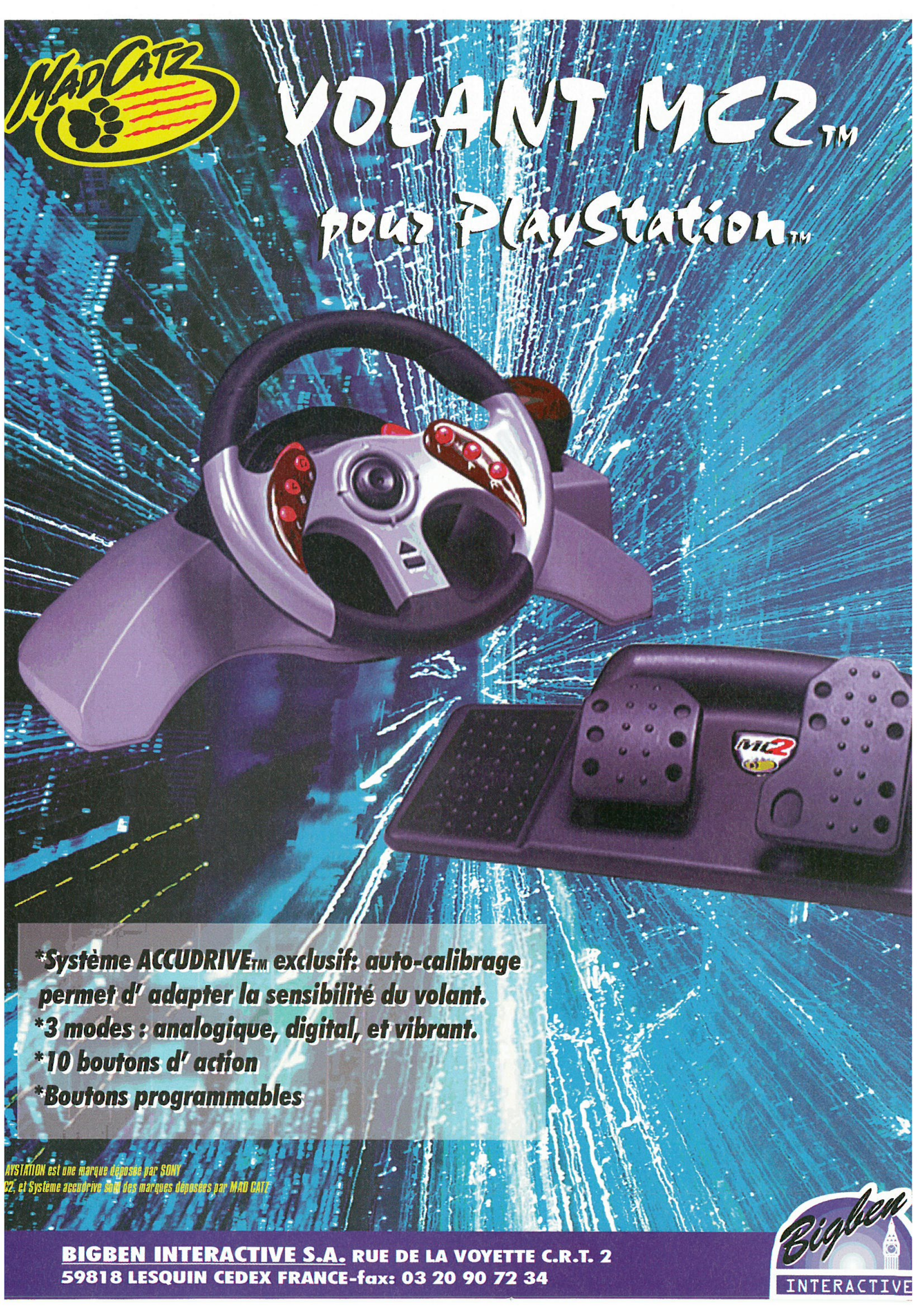
atteindre un objectif...), puis « d'emprunter » une nouvelle voiture afin de poursuivre sa mission. Cool... Un truc « à la GTA » mais dans un environnement intégralement en 3D !
Désormais, vous pourrez conduire un plus grand nombre de véhicules : des classiques Muscles Cars évidemment, mais aussi des camions de pompiers, des ambulances ou encore un bus. Whaou, j'imagine déjà les monstrueux carambolages qui se profilent à l'horizon ! La dernière chose, enfin, qu'il convient de noter est le système d'arborescence des missions. A la place du système de répondeur qui vous permettait de choisir tel ou tel « contrat » et par conséquent de modifier le cheminement sur scénario, Driver 2 proposera un principe vraisemblablement plus linéaire. Est-ce à dire qu'il faudra mener à bien les 40 missions pour finir le jeu, au lieu des 26 précédemment nécessaires ? Certainement...
Parallèlement aux petites modifications apportées dans le déroulement des missions, les développeurs ont eu l'excellente idée de remplacer les 4 villes du premier Driver (pour mémoire : Miami, Los Angeles, New York et San Francisco) par quatre nouvelles mégalopoles : Chicago et Las Vegas pour les Etats-Unis et, beaucoup plus exotique, la Havane (Cuba) et Rio (Brésil) ! Pourquoi ces villes ? Tout simplement parce que Chicago et Las Vegas sont deux des cités américaines les plus connues, que La Havane propose un style architectural intéressant, et que Cuba regorge de vieilles caisses des années 60/70 (Cadillac, Plymouth, Ford...) au charme rétro inimitable !

CERISE SUR LE GÂTEAU

Au-delà de ce petit ravalement de façade, Driver 2 misera à n'en pas douter énormément sur la présence de nouveaux modes de jeu inédits. En clair, on aura le choix entre le classique mode Undercover, les mini-jeux déjà présents dans le premier épisode et... une option Deux Joueurs en écran splitté. Là, deux solutions vous seront offertes : un mode Deathmatch, ou un mode Coopération, les deux se jouant sur des cartes spécifiques. Une bien bonne nouvelle, pour tous ceux qui regrettaient amèrement l'absence d'un tel mode dans le premier Driver !
Voilà, je crois bien que je n'ai rien oublié... Reste maintenant à juger sur pièce de toutes ces petites nouveautés. En tout cas une chose est sûre : si vous avez adoré Driver, il y a de fortes chances pour que cette suite ne vous laisse pas de marbre...



Les décors en intérieur sont toujours aussi glauques et crades.


MAD CATZ
VOLANT MC2™
pour PlayStation™
MC2
*Système ACCUDRIVE™ exclusif: auto-calibrage permet d' adapter la sensibilité du volant.
*3 modes : analogique, digital, et vibrant.
*10 boutons d' action
*Boutons programmables
AYSTATION est une marque déposée par SONY
C2, et Système accudrive sont des marques déposées par MAD CATZ
BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34
Bigben
INTERACTIVE


SQUARESOFT®
Serez-vous
Le Digne Héritier
De Votre
Dynastie ?
Entrez dans le monde de SAGA FRONTIER™ et participez à la fantastique quête d'une
Tout au long de votre aventure, vous rencontrerez toutes sortes d'amis et d'ennemis, vous vous
A travers un scénario complètement original, incarnez Gustav et la famille Knight pendant
Le guide stratégique de
220


famille pour retrouver et capturer un œuf mystérieux aux pouvoirs maléfiques.
initierez aux attaques magiques et aux combats à la main, et utiliserez toutes sortes d'armes.
plusieurs générations, ainsi que d'autres compagnons et préparez-vous à la bataille !
SAGA FRONTIER est disponible
SaGa Frontier 2
SaGa FRONTIER II
www.sagafrontier2.co.uk
PlayStation
PAL
SQUARESOFT
PlayStation

EDITEUR : Ubi Soft
MACHINE : PlayStation
DISPO. EUROPE : Septembre 2000

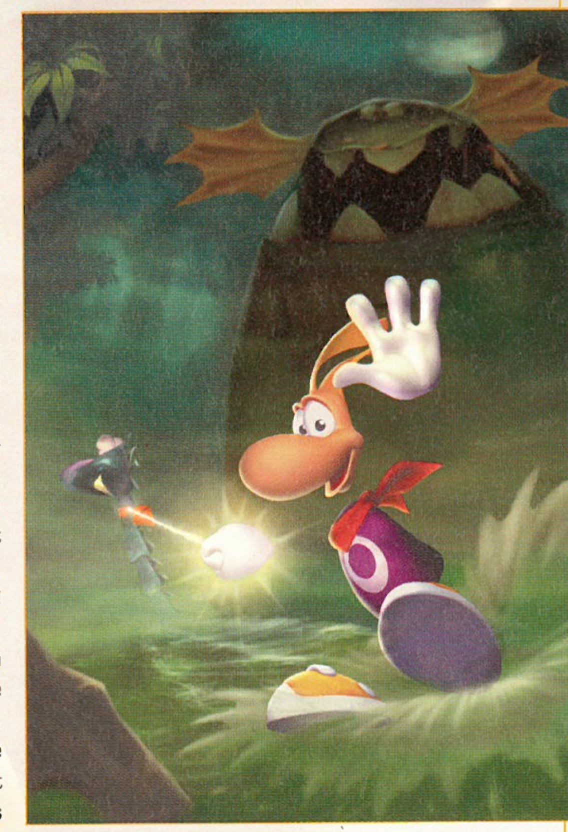
Rayman 2 The Great Escape

Une dernière version PlayStation

POINT D'ORGUE DU GRAND RETOUR ANNONCÉ DE « L'HOMME QUI RAYONNE » DANS L'UNIVERS DES CONSOLES, LA VERSION PLAYSTATION DE RAYMAN DEVRAIT CLORE AVEC PANACHE CE REVIVAL ATTENDU DE LONGUE DATE...

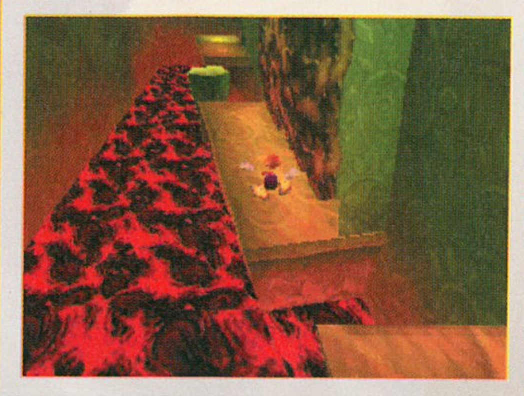
Vous pensiez être débarrassé de Rayman ? Tss, tss, tss... Revenez un peu par là, ce n'est pas encore fini ! Je dirais même plus, il reste encore un gros morceau à aborder. Un sacré morcif, comme dirait l'autre... Eh oui, après nous avoir offert une excellente version N64 (cf. Joypad n°91), une incroyable version Dreamcast (cf. Joypad n°95) et une chouette adaptation Game Boy Color (cf. Joypad n°95, toujours), Ubi Soft ne risquait pas d'en rester là ! Faut dire qu'il manquait au tableau de chasse de Rayman ZE version, celle qui se vendrait le plus et qui, par conséquent, rapporterait un max de brouzoufs : j'ai nommé la mouture PlayStation ! Allez, sans vouloir faire de mauvais esprit - chose qui me ressemble fort peu - je suis prêt à parier la paye de Gollum que les ventes PlayStation de Rayman 2 seront à elles seules supérieures à celles de la N64, Dreamcast et Game Boy cumulées. Bon ok, je vous l'accorde, ce pronostic est un rien mauvaise langue, quand même... Mais je suis quasiment sûr de mon coup !

Pourtant, le challenge à relever pour parvenir à faire tourner un Rayman intégralement en 3D sur une pauv' Play' n'est pas franchement un jeu d'enfant. D'aucuns seraient même prêts à affirmer que la tâche est quasiment impossible... surtout lorsque l'on connaît la richesse et la complexité graphique des versions N64 et Dreamcast ! Moralité, le studio chinois (Shanghai) d'Ubi Soft, responsable du projet Rayman 2 sur PlayStation a dû entièrement revoir sa copie et attaquer le problème de front. Partant des spécifications techniques somme toute limitées de la console, 60 développeurs ont planché pendant 2 ans sur un moteur 3D tout beau tout neuf. Chaque texture a été retravaillée, chaque animation a été repensée et surtout chaque niveau a été « redimensionné ». Explications.

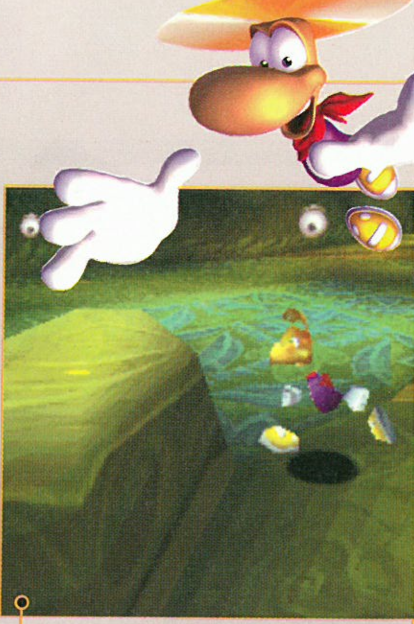


DIVISER POUR MIEUX TOURNER

Sur N64 comme sur Dreamcast, Rayman 2 est constitué d'une vingtaine de niveaux proprement gigantesques, monopolisant chacun toute la Ram disponible dans les consoles. Or, la PlayStation étant limitée dans ce domaine à 2Mb, il a fallu diviser chaque niveau en niveaux plus petits ! Rayman 2 PlayStation propose donc







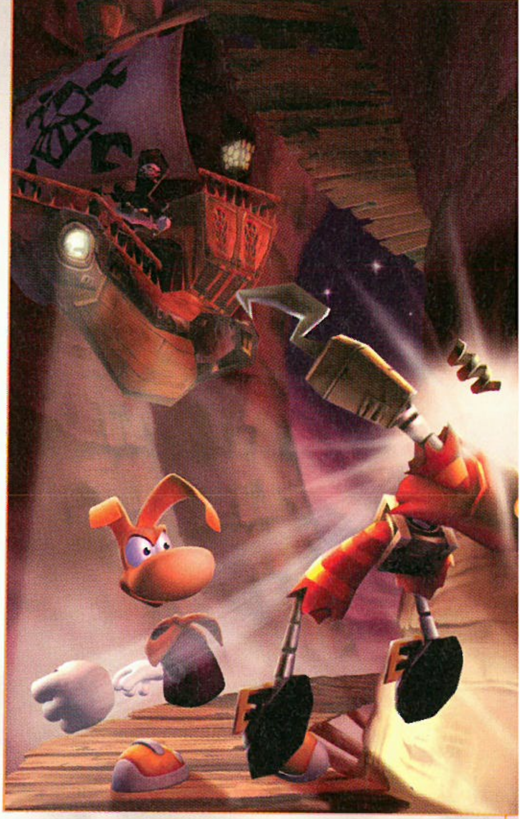
Apparemment, le mauvais œil semble s'être abattu sur le pauvre Rayman...



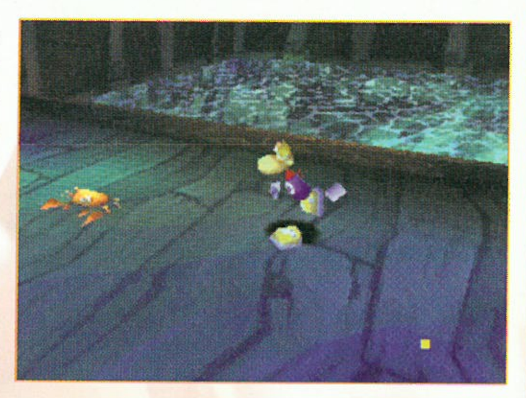
Quelle que soit la profondeur de champ, le clipping semble inexistant.

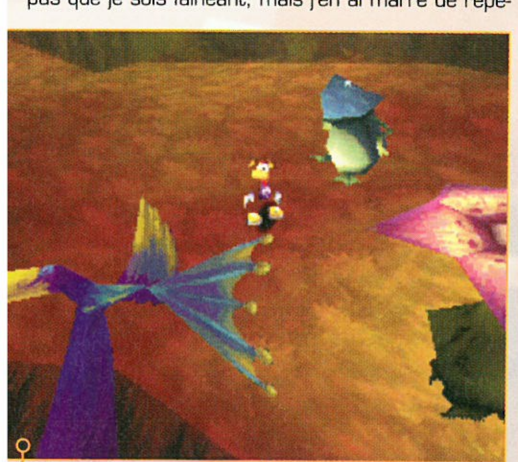


S'accrocher au bord des plates-formes est une option salvatrice dans bien des cas.

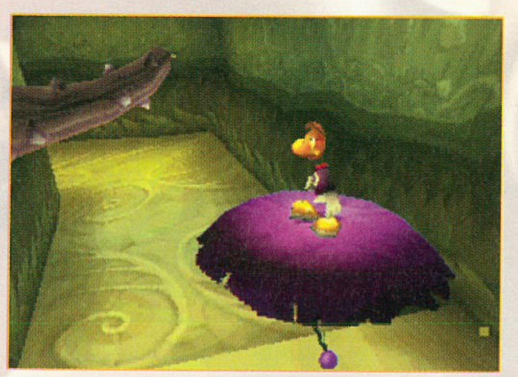


en tout et pour tout 45 niveaux de taille réduite, liés entre eux par un bon paquet de scènes cinématiques. Cependant, ce découpage ne change pas grand-chose au challenge, puisqu'au final il n'existe que peu de différences, question gameplay, entre la version PlayStation et les autres. Ainsi, vous devrez toujours libérer les frêles créatures emprisonnées par les infâmes Robots Pirates, récupérer les quelque mille Lums d'énergie éparpillés dans les 45 niveaux, suite à l'explosion du cœur du Monde, en découdre avec une flopée d'ennemis et de gros boss, éviter bon nombre de pièges et mettre en branle quelques mécanismes assez simples. Bref, Rayman 2 PlayStation reste fidèle à lui-même : un sacré jeu de plate-forme bien balèze, mis en scène avec talent et proposant une variété de challenges assez incroyables. Pour les détails, je vous invite à relire les tests déjà parus dans le magazine. C'est pas que je sois fainéant, mais j'en ai marre de répéter la même chose à chaque fois que j'écris un papier sur Rayman 2. Non, c'est vrai, à force de dire que vous serez amené à chevaucher des missiles vivants, à pratiquer une forme primaire de ski nautique dans des marécages hostiles, à enchaîner les séquences de plate-forme bien chaudes ou à participer à des mini-courses contre la montre, je commence à être gavé !





L'univers de Rayman est peuplé de créatures étranges, qui souvent se révéleront des alliées bien utiles.





La possibilité de se déplacer latéralement est bien pratique pour éviter les projectiles ennemis.

PAR ELWOOD

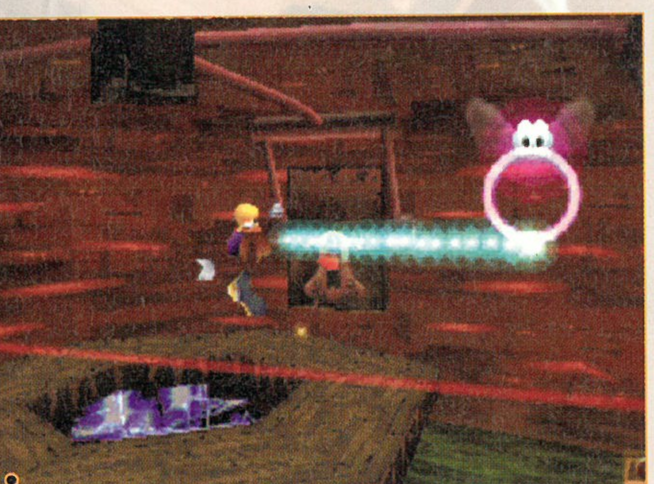


Lors des séquences sous-marines, il faut penser à faire le plein d'oxygène, sinon c'est l'asphyxie assurée.

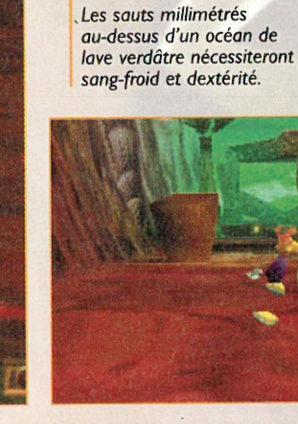


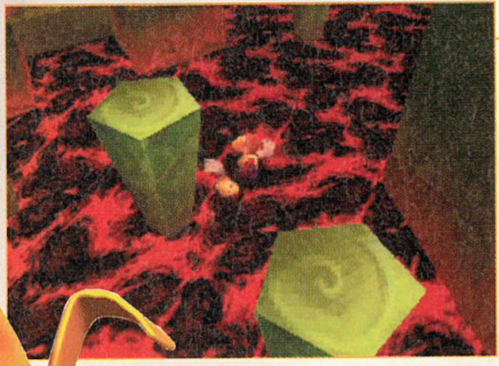
Grâce à un système de caméras bien foutu, les problèmes de jouabilité liés à l'univers 3D devraient être largement atténués.

Les sauts millimétrés au-dessus d'un océan de lave verdâtre nécessiteront sang-froid et dextérité.



Les Lums roses surmontés d'un anneau permettent à Rayman de se suspendre au-dessus du vide.





UN MOTEUR BIEN COSTAUD

Si l'on met de côté la comparaison inévitable avec ses homologues 64 et 128 bits, on peut sans conteste affirmer que Rayman 2 PlayStation propose un moteur 3D tout juste excellent. Bon, soyons clairs, le jeu sera moins beau que sur Dreamcast (merde, je compare, là !), mais dans l'absolu il demeure assez impressionnant. Les textures sont impeccables, le clipping semble inexistant et les couleurs pètent dans tous les sens. Seulement voilà, étant donné que nous n'avons pas encore vu tourner cette version, reste à savoir si l'animation sera à la hauteur... Chez Ubi, on nous annonce du 30 images/seconde, une gestion des lumières dynamique, plein d'autres petits raffinements esthétiques et une jouabilité légèrement remaniée (on pourra par exemple diriger Rayman en utilisant les deux sticks analogiques en même temps...). Bref, si toutes ces promesses sont effectivement tenues, alors on pourrait bien se retrouver en face du meilleur jeu de plate-forme 3D de la PlayStation. Une digne suite à l'ancêtre Rayman (sorti en 1995 quand même !), qui, à l'époque, nous avait tous impressionnés...





Rayman est affublé de nombreuses mimiques dont il use et abuse en fonction des situations rencontrées.

RESIDENT EVIL II

est désormais disponible sur Dreamcast

Souriez !











Ecco the Dolphin

Defender of the Future

« Hey Gollum, demain tu pars pour voir le très écolo Ecco the Dolphin sur Dreamcast ». Super ! Tout naïf, je m'imaginais déjà partir au large, caressant même l'espoir de nager entouré par de souples dauphins. Oui mais voilà, le problème c'est que j'avais juste oublié qu'il ne s'agissait que d'un jeu vidéo et que tout ça se déroulait au fin fond de la Hongrie.

Un plongeon dans l'écologie ludique







Editeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie prévue en Europe: Été 2000

Première douche froide, les développeurs d'Appaloosa, bien que forts sympathiques, ont eu l'excellente idée d'être Hongrois, un pays ma foi réputé pour sa proximité avec l'océan. En outre, les rives du Danube n'ont rien, mais alors rien de commun avec ceux de mes imaginaires plages de sable fin. Résultat, après avoir dormi trois heures la veille de mon départ et affichant une forme et un regard d'une vivacité digne d'une limace lobotomisée, je débarquais finalement à l'aéroport de Budapest mis en valeur par des trombes d'eau. Bon, je vous éviterai les détails du style température polaire, épisode absolument stressant dans un taxi fou, épique nuit blanche de 18 heures non stop dans l'aéroport sous l'œil bienveillant de soldats équipés de kalachnikov et prise de conscience qu'on a bien de la chance d'être né en France, pour en arriver à ce qui vous intéresse a priori plus que ma passionnante vie, c'est-à-dire « qu'est-ce que vaut le gars Ecco ? »

Une vague de beauté

Après une rapide présentation agrémentée par des vidéos qui en mettent plein la vue, puis le traditionnel jeu des questions-réponses qui vous fait mourir d'impatience d'avoir un pad entre les mains, Ecco se livra enfin à tous mes caprices. Environnements renversants de beauté, effets spéciaux juste hallucinants (les sphères d'eau qui rappellent les effets du film Abyss !), animations d'une fluidité étonnante, bonne interaction avec différents éléments grâce à votre sonar de super dauphin sauveur du monde, c'est clair le jeu propose des arguments très alléchants. Dans le fond, en y repensant, je me demande encore comment les développeurs d'Appaloosa font pour créer un titre aussi superbe qu'Ecco dans de telles conditions. Pourquoi je dis ça ? Eh bien tout simplement car ces mecs bossent dans des pièces minuscules, sur des écrans d'ordinateurs de 14 pouces c'est-à-dire presque de la taille d'un minitel, et dans des locaux plutôt lugubres très proches de l'idée qu'on se fait des prisons soviétiques, la poussière en prime. Quoi qu'il en soit depuis ses premiers balbutiements il y a de ça 7 ans, Ecco hantait toujours les mémoires de milliers de joueurs. Des joueurs fidèles à Sega et qui avaient exprimé leur déception de ne pas avoir pu nager à ses côtés à l'époque de la Saturn. Clin d'œil pour les fans d'ailleurs, quelques niveaux ont été repris des anciennes versions, et reprogrammées



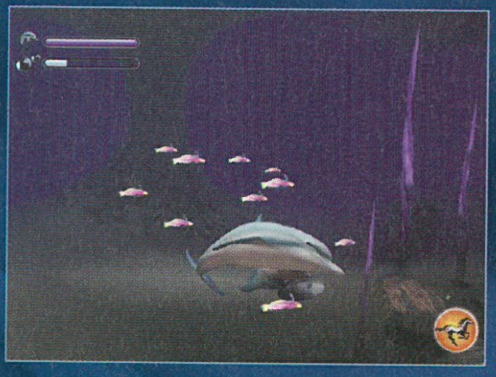


Au fil de votre périple, vous apprendrez à mieux faire évoluer Ecco.

en 3D tout en gardant leur mode de représentation en vue de profil. Grâce au potentiel de la Dreamcast, Gergely Csaszar et son équipe, nous propose un voyage aquatique qui ne se contente pas d'être visuellement stupéfiant de réalisme et de beauté. Servi par un scénario original de David Brin, et proposant des actions plutôt variées, le monde du silence se réveillera avec majesté devant vos yeux. Si la PlayStation 2 se targue de vouloir jouer avec nos émotions, les développeurs d'Ecco nous prouvent que la Dreamcast peut sans peine nous faire vibrer aussi.

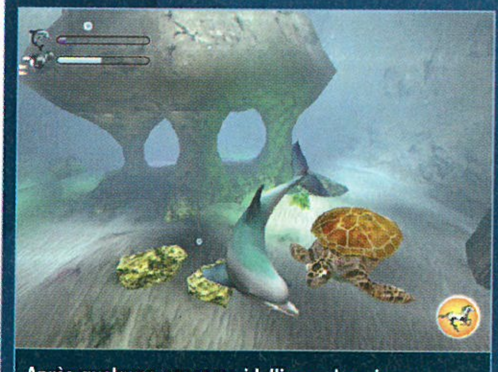
L'attrait du large

Si l'ambition initiale du jeu se résumait à la volonté de vouloir dépayser tous les joueurs en recréant un monde sous-marin crédible dans ses moindres détails, cet objectif paraît d'ores et déjà atteint. En effet depuis les prémices du développement, il y a quatre ans, le temps n'a pas manqué pour lister les différents paramètres essentiels à inclure pour

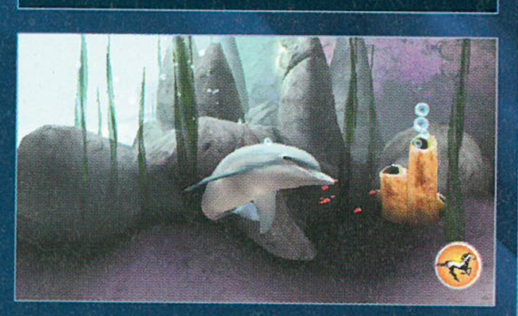




Avec une faune et une flore particulièrement riches, les fonds marins d'Ecco sont réalistes.

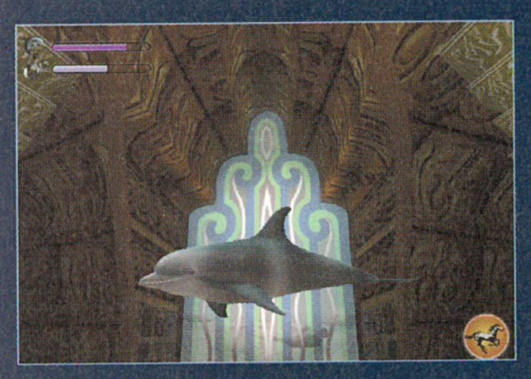


Après quelques passages idylliques, les niveaux gagneront en complexité.



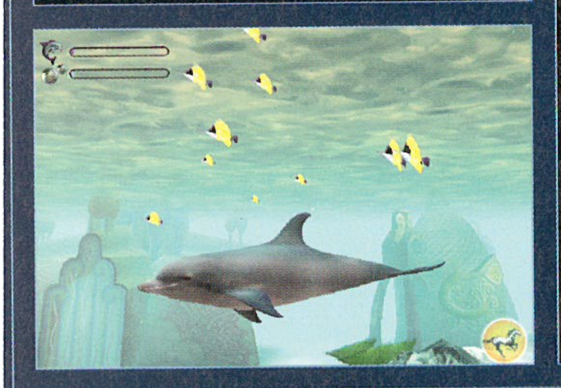
Par Gollum

rendre le titre aussi unique. Ainsi même si le caractère de grand voyage aquatique semble prédominant lors des premières parties, le contenu ludique n'a pas pour autant été mis sur la touche. Lors des 30 niveaux répartis en 4 zones radicalement différentes (des lagons paradisiaques, à des lieux extraterrestres plus high-tech), vous ne vous contenterez pas d'évoluer dans un univers d'une cohérence et d'une richesse sidérantes, mais vous devrez aussi remplir de nombreux objectifs précis. Retrouver des éléments spécifiques, escorter des bancs de poissons, pour finalement sauver le monde. Oui, je sais, je sais faut être dans le trip, mais ça change un peu des titres bourrins ! Ici la réflexion et l'observation compteront bien plus que vos réflexes. Alors même si nous attendrons encore un peu pour nous prononcer définitivement sur l'intérêt global du jeu, soyez déjà persuadé que l'immersion dans cet univers s'avère être envoûtant. A ce chapitre, Ecco the Dolphin peut déjà être qualifié de titre unique. Bien éloigné des genres habituels, Ecco the Dolphin dégage une aura unique qui lui permettra indéniablement de trouver son public.





Pour mieux communiquer avec ses congénères, vous devrez parfois savoir vous fondre dans l'environnement.

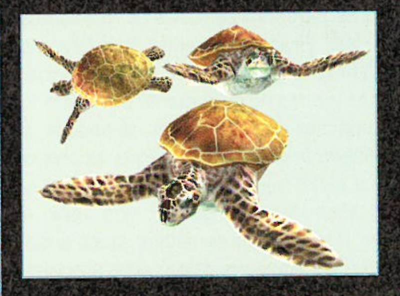


Un sauveur aquatique

Modélisé avec finesse, ce dauphin possède de nombreuses compétences que vous devrez découvrir tout au long de l'aventure. Pour le doter d'une palette de plus de 100 animations, les développeurs ont dû visionner des dizaines de vidéos car il leur fut impossible de motion capturer un véritable dauphin. Malgré cela, le résultat reste prodigieux.

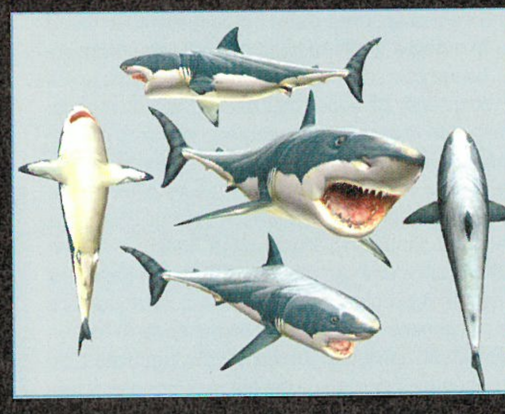


Télévision ou aquarium ?



« Vous allez me trouver ambitieux, mais initialement notre volonté était de pouvoir projeter un documentaire du National Geographic sur une télé, et sur l'autre faire tourner Ecco the Dolphin sans que les différences ne soient trop notables. » C'est avec un sourire confiant que Andras Csaszar, président d'Appaloosa, nous avait présenté son titre avant de nous inviter à y jouer. Et force est de constater qu'à ce stade avancé du développement, la magie opère. Ainsi grâce à une diversité et une représentation d'une rare finesse, la faune et la flore des fonds marins recréés ici s'illustrent par leur beauté.



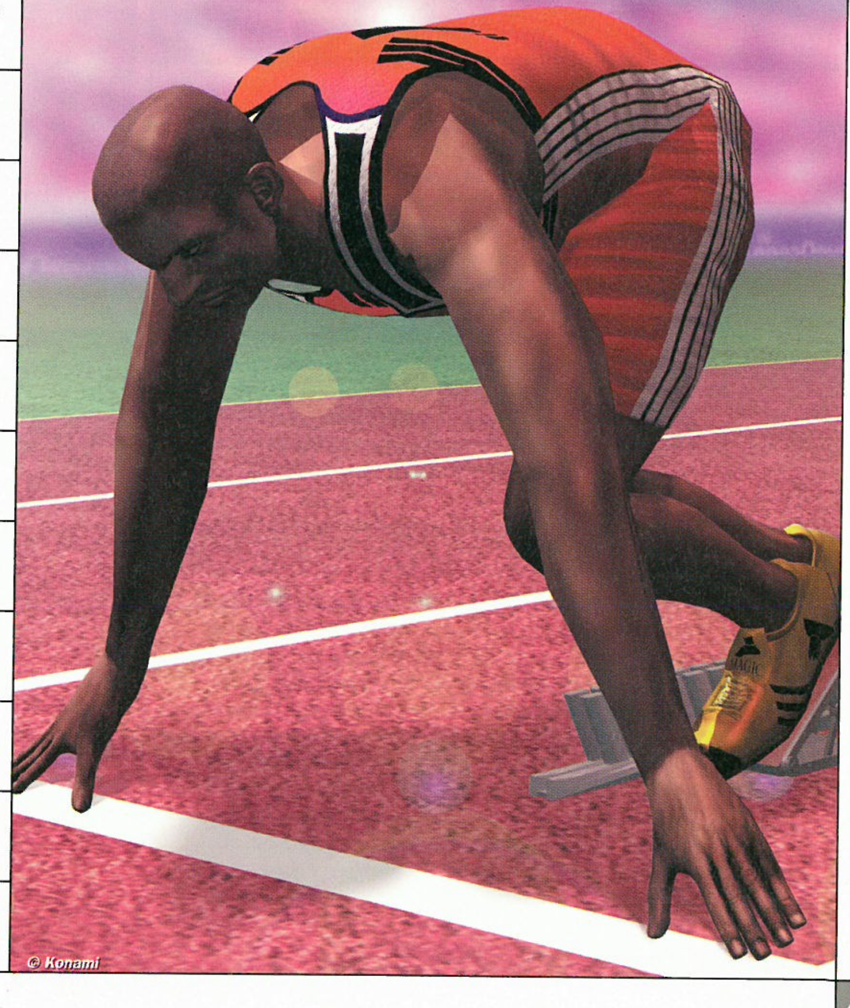


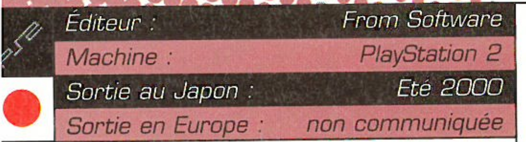


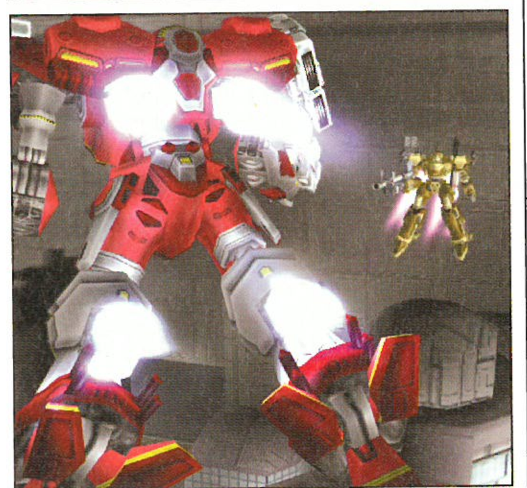


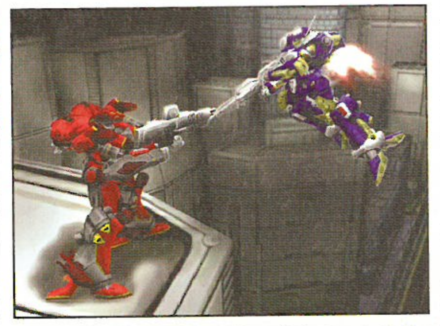
TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

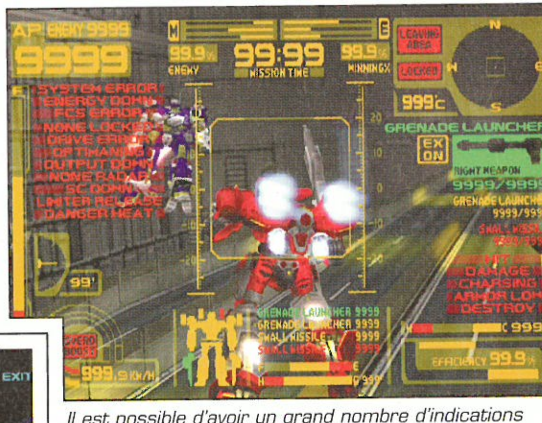
Ce mois-ci, c'est l'actualité PlayStation 2 qui domine les news nippones éclipsant presque totalement la machine de Sega qui semble ne devoir plus compter que sur les éditeurs américains et européens. Si vous souhaitez tout connaître des tribulations de Joypad au pays du Soleil Levant et des prochaines sorties PlayStation 2, ne jetez surtout pas le petit booklet fourni avec le magazine ! Du côté du Vieux Continent, on tourne un peu en rond : de la réactualisation sportive, des jeux de série B, des suites de suites... On retiendra essentiellement l'arrivée imminente de Half-Life sur DC, l'annonce de Tony Hawk's Skateboarding 2 sur PS et de Excite Bike, un titre N64 qui promet énormément. Là encore, si vous sentez une baisse de moral, nous vous conseillons d'aller faire un tour à la rubrique Evénement pour y découvrir deux futures bombes : Driver 2 et le nouveau Alone in the Dark ainsi que les toutes premières révélations sur la X-Box, la console de Microsoft. Bah, finalement, on a connu pire, non ?


© Konami





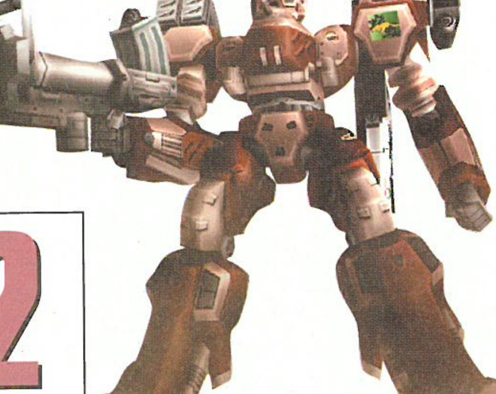




Il est possible d'avoir un grand nombre d'indications simultanément à l'écran. C'est un peu confus, mais ça en jette.



Entre chaque mission, le joueur a accès au garage afin de modifier son robot.



Armored Core 2

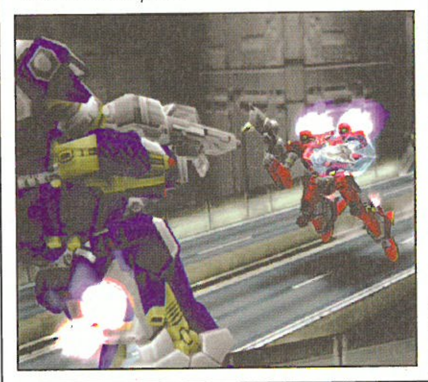
Pour la PlayStation 2, un jeu de robot est toujours un bon produit : impressionnant, métallique, la bonne image cyber qui attire le joueur.

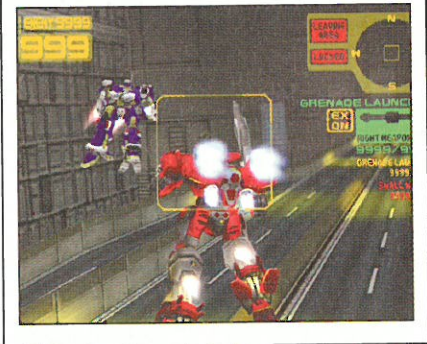

Après des ventes plus qu'honorables (du moins au Japon) sur PlayStation première du nom, voilà Armored Core de retour sur PlayStation 2, avec des graphismes bien entendu revus à la hausse. Le principe du jeu est toujours le même, puisque l'on vous propose une fois de plus de composer votre propre mecha à partir des multiples pièces disponibles, avec un choix de couleurs et des options d'équipement diverses. Cette fois-ci, d'ailleurs, on nous promet plus de 10 millions de robots différents réalisables. Une fois votre joujou construit, il faudra remplir le grand nombre de missions que l'on vous aura confiées. Le jeu se déroule en vue de 3/4 arrière, histoire de vous donner de meilleures sensations de pilotage, l'accent ayant été mis sur le réalisme des déplacements physiques du robot. Poids, inertie, etc.

Fans de robots ?

Pour les amateurs de combats technologiques, Armored Core 2 risque d'être un jeu très attendu. Mêlant à la fois action et réflexion (cf. les missions de destruction de bases bien gardées dans lesquelles il faudra pénétrer), il proposera des ennemis plutôt intelligents, qui profiteront du moteur d'I.A. particulièrement développé pour ce titre. On notera aussi un nouveau principe dans le maniement de l'engin : l'Overed Boost. C'est une sorte de turbo pour votre robot, qui endommage une partie de la mécanique interne mais qui, en contrepartie, augmente vos capacités de combat. Cependant, tous les robots n'en sont pas équipés et il faudra bien s'assurer que les pièces utilisées pour assembler son robot acceptent l'Overed Boost. On attend ce jeu explosif pour l'été 2000.

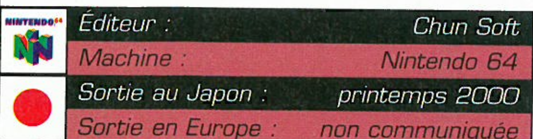
Les graphismes sont très détaillés et forcent le respect.





Ce jeu vous permettra de vous glisser dans la carcasse de Goldorak. Fulguro Poing !

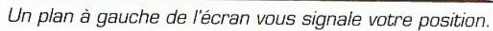




Éditeur :	Chun Soft
Machine :	Nintendo 64
Sortie au Japon :	printemps 2000
Sortie en Europe :	non communiquée






Un plan à gauche de l'écran vous signale votre position.







Les effets de feu et de lumière rendent bien sur N64.

Fushigi No Danjyon Furai No Siren*

Après une sortie très remarquée sur Super Famicom il y a quelques années, Furai No Siren reprend du service sur N64. L'occasion de redécouvrir le dungeon-RPG.

Une suite à l'un des jeux Super Famicom les plus vendus au Japon, voilà qui semblait évident pour beaucoup. Dans ce nouvel opus, Siren aura à construire un château de Siren, qui occupe une place importante dans le scénario. Cette fois-ci, Siren est un enfant qui pourra compter sur de nouveaux compagnons mais aussi de nouveaux ennemis. A la manière des épisodes précédents de la série des Fushigi No Dungeon, à chaque fois que le joueur entre dans l'un des nombreux donjons, tout est différent : emplacement des objets, parcours, tout est généré aléatoirement. Cela pousse le joueur à parcourir plusieurs fois un même lieu. On aura également un principe de gestion de bâtisse, car Siren devra dans le même temps construire un « château de Siren », afin de protéger les gens des assauts de méchants ogres.



Comme dans tout RPG, votre personnage cotoiera les villageois.



Différents endroits à visiter

Dans les donjons que Siren va explorer, il y a bien entendu un grand nombre de dangers, mais aussi beaucoup d'objets à ramasser et à utiliser afin de mettre de son côté toutes les chances d'arriver au bout de chaque lieu. Il ne sera pas rare de commencer l'exploration d'un niveau avec un équipement pitoyable et rapidement d'acquérir d'excellentes armes et d'autres équipements de très bonne facture et ainsi affronter vaillamment des dangers qui semblaient insurmontables auparavant. Comme nous sommes sur Nintendo 64, les sortilèges sont, bien entendu, plus beaux que sur SFC et profitent des capacités de la console. Prévu pour sortir au printemps prochain dans une version uniquement japonaise, Furai No Siren 2 vient combler le manque cruel de RPG sur la pauvre N64.

* Assaut des ogres ! Château de Siren !



Le travail des ombres est assez stupéfiant.

Jusqu'ici, on ne peut pas dire que la Dreamcast ait brillé par la qualité de ses jeux de foot. Imagineer va-t-il relever le niveau avec cette adaptation d'un jeu de Rage ?

Éditeur :	Imagineer
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	6 avril 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

Super Euro Soccer 2000

Même avec un grand nombre de joueurs sur le terrain, Imagineer promet une fluidité exemplaire.





A chaque action, le pad apparaît à l'écran pour vous rappeler comment effectuer correctement ce que vous souhaitez faire.



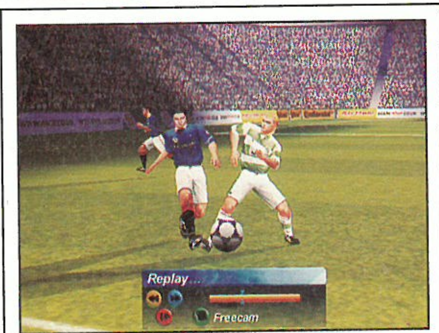


Les replays sont d'une simplicité d'utilisation qui ravira les fans.

Pour le Japon, depuis que Nakata, star du ballon rond, fait partie de l'équipe de Rome, l'Europe est devenue un territoire très intéressant. La sortie de cet Euro Soccer 2000 est donc toute justifiée pour les supporters japonais en pleine euro-fièvre. Le jeu proposera les licences officielles de toutes les équipes européennes (45 au total), plus 73 équipes nationales et 8 équipes originales. Avec quelques surprises promises en cours de jeu, on en arrive donc à 130 équipes, ce qui est ma foi pas mal du tout. Pour s'amuser un maximum, Euro Soccer 2000 permettra la réalisation d'un certain nombre d'actions, sans manipulations fastidieuses. Cette adaptation sur le marché japonais du titre UEFA édité par Infogrames sous nos latitudes fait un peu figure de curiosité. Pour la première fois, les Japonais goûteront à autre chose qu'à la J League.

La création de l'équipe est donc possible.





Edition, compétition, classique mais agréable...

Vous pouvez, à tout moment du jeu, visionner le replay de l'action qui vient de se dérouler. Il suffira pour cela de mettre sur pause, ce qui pourra servir à régler les différends en cas de contestation. Bien entendu, le mode Edit sera lui aussi présent, et on pourra non seulement créer son équipe mais aussi ses maillots, tant au niveau de la couleur que du design. Et avec plus de 50 patterns de tronches différentes, on peut s'attendre à avoir des joueurs vraiment originaux sur le terrain. Jouable jusqu'à 4 simultanément, ce jeu pourrait bien au Japon satisfaire les joueurs japonais qui n'ont eu jusqu'ici que peu de titres de ballon rond à se mettre sous la dent.





Legend of Zelda Mask of Mujula

Éditeur :	Nintendo
Machine :	Nintendo 64
Sortie au Japon :	27 avril 2000
Sortie en Europe :	décembre 2000



Le nouveau Zelda se précise ! On a enfin une date de sortie japonaise et de nouvelles photos !



Link va se transformer en homme-poisson, ce qui lui permettra de nager plus vite.



Link pourra converser avec un grand nombre de personnages.



Dans la grande tradition de qualité qui a fait sa réputation, Shigeru Miyamoto a légèrement retardé la sortie du dernier volet de la Légende de Zelda afin de parfaire le titre et de lui donner les dernières grâces. Nous savons donc qu'il sera disponible à la fin du mois d'avril au Japon, et peu après aux Etats-Unis. Pour la France, aucune date n'a encore été avancée mais on peut raisonnablement l'attendre pour l'automne 2000 (décembre précisément). On sait aussi que le jeu sera vendu sous deux modes : le jeu seul ou en pack avec le Ram Pak, puisque le titre ne fonctionne pas sans ce dernier. Eh oui, si les graphismes de ce nouveau Zelda vous semblent si bons, c'est parce qu'il est, avec Donkey Kong 64, l'un des jeux nouvelle génération à ne fonctionner qu'avec l'adjonction du Ram Pak.



Grâce au Ram Pak, les effets de lumière et de transparence impressionnent sur N64.

Une suite qui n'en est pas une...

Lorsque l'on demande à Shigeru Miyamoto pourquoi il a donné une suite à Zelda : Ocarina du Temps, il répond : « Mais ce n'est pas une suite ! Certes les personnes qui m'ont fait l'honneur de jouer au premier Zelda sur Nintendo 64 seront agréablement surprises de voir que l'action se déroule quelques mois après ce dernier volet, mais c'est un jeu un peu différent. Cette fois-ci, les saisons aussi changent, et les gens que Link rencontrera modifieront leurs habitudes selon les moments où il leur rendra visite. Ce que je voudrais, c'est que le joueur prenne le temps de rencontrer les habitants du monde de ce nouveau Zelda, et qu'il soit seul à décider de ce qui est bon ou pas dans leur comportement. » Entre ce principe d'entourage « vivant » et le système de transformation grâce aux masques magiques, voilà encore une aventure dont on n'est pas prêt de voir le bout.



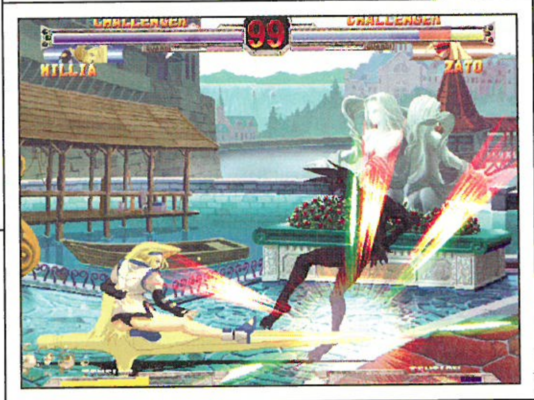


Les différents masques portés par Link lui permettent diverses actions.

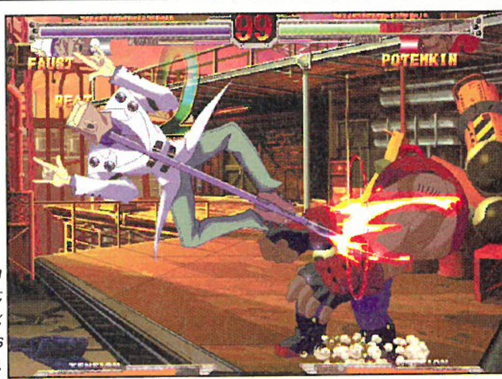


Éditeur :	Samy
Machine :	Naomi/Dreamcast
Sortie au Japon :	juillet 2000
Sortie en Europe :	non annoncée





Guilty Gear X



Faust est un combattant farfelu aux poses excentriques.



Admirez les détails sur chaque sprite, c'est hallucinant.



Après un début peu remarqué sur la première PlayStation, Samy revient en force avec Guilty Gear X, un jeu Naomi/Dreamcast à la réalisation qui tue !

Avec 7 500 animations par personnage, Guilty Gear X commence très fort. Après une petite carrière sur PlayStation où il n'attira que l'attention des fanatiques absolus de ce genre, le voilà de retour cette fois-ci sur Naomi, la borne arcade à base de Dreamcast. Le premier volet proposait une jouabilité intéressante mais la réalisation était son principal défaut. Ici, on garde les avantages et on gomme les défauts. Il n'y a d'ailleurs qu'à regarder les photos pour s'en convaincre : la réalisation technique de Guilty Gear X a de quoi tenir tête aux productions Capcom et SNK, jusqu'ici reines de la 2D.

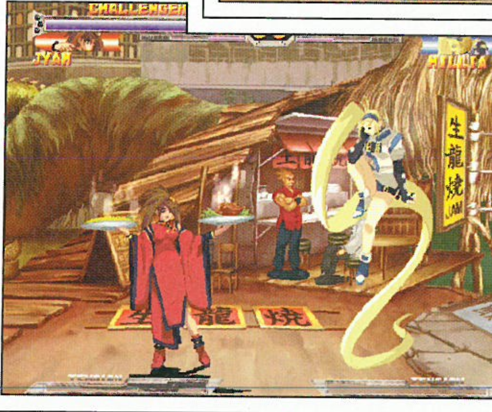
Un grand nombre d'actions

Les combattants, tous armés, se dirigent avec quatre boutons. Deux pour les coups d'arme, un pour les coups de pied et un pour les coups de poing. Quant aux actions de base, la plupart des combattants pourront faire une course

au sol ou en plein vol. A l'identique, certains d'entre eux pourront effectuer un double saut ou provoquer l'adversaire pour remplir sa Tension Jauge. Une fois cette Tension Jauge pleine, un personnage pourra alors déclencher de nouveaux coups, consécutifs à son énervement. Les options sont nombreuses, puisqu'en plus de cette jauge, chaque personnage aura accès à une Dust Attack déclenchée par un coup porté avec poing et pied simultanément et qui envoie l'ennemi en l'air, permettant le lancement d'Air Combos très efficaces à la manière de Marvel Vs Capcom. Attention à ne pas jouer comme un pleutre, car le jeu détecte les participants négatifs. Si jamais un joueur recule, se baisse et attend sans porter beaucoup d'attaques, il sera pénalisé par une défense amoindrie, une Tension Jauge réduite voire détruite ! Voilà un système bien pensé qui pousse au combat. On nous promet aussi, pour la version finale, un grand nombre de systèmes différents, comme les attaques fatales qui mettent fin au combat en un coup, mais pour l'instant aucune précision n'a été donnée. Vivement juillet !



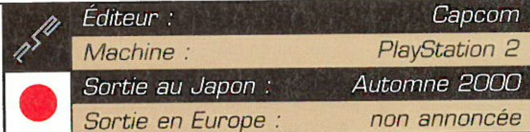
Certains combattants ont vraiment la classe.



Les effets de lumière sont saisissants.







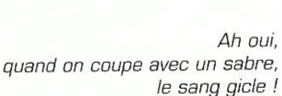
Éditeur :	Capcom
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	Automne 2000
Sortie en Europe :	non annoncée



Onimusha

Après avoir été honteusement annoncé sur PlayStation première du nom alors qu'il était prévu initialement sur PlayStation 2, Onimusha n'en finit pas de se faire attendre.

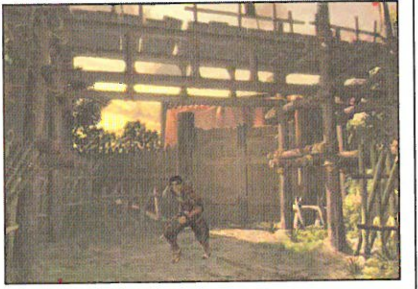




Ah oui, quand on coupe avec un sabre, le sang gicle !



Onimusha, donc... Oui, on sait bien qu'on vous en parle depuis longtemps, et que ce jeu n'en finit pas d'être encore et encore retardé. Il devait d'abord sortir en même temps que la console en mars, puis au mois de juillet. Et finalement, lors du PlayStation Fair du 18 février dernier, M. Okamoto grand gourou de Capcom, venu faire la promotion des produits Capcom, a annoncé que le jeu serait en retard et qu'il ne fallait pas l'attendre avant cet automne. Nous voilà donc une fois de plus réduits à attendre, à dévorer des yeux la moindre petite photo, que dans son immense bonté, Capcom nous fournit parfois. Car il ne faut pas s'y tromper, voilà bien l'un des projets les plus ambitieux de l'éditeur. Staff prestigieux, et surtout participation exceptionnelle de Kaneshiro Takeshi, acteur superstar dans toute l'Asie, qui joue le rôle du héros. Et pour une fois, grâce aux capacités de la PlayStation 2, le visage de l'acteur a été complètement modélisé. Voilà donc un argument de poids certes pour vendre le jeu auprès des petites Japonaises, mais surtout pour prouver que jeu vidéo et cinéma sont de plus en plus proches avec des machines d'une telle puissance.



La finesse des décors fait rêver.

Le beau Kaneshiro Takeshi, superbement modélisé.



Une aventure sombre et épique

Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, Onimusha met en scène Samanosuke, un jeune samouraï entré seul dans le terrible château d'Oda Nobunaga, afin de retrouver sa soeur disparue. On dit le château très dangereux, le shogun Nobunaga étant soupçonné d'avoir pactisé avec les Oni, démons japonais ancestraux. Dans le jeu, Samanosuke pourra obtenir différentes armes magiques, comme des sabres de feu ou de glace. Se déroulant dans des décors fixes à la manière d'un Resident Evil mais dans le Moyen Age japonais, Onimusha est LE jeu à attendre sur PlayStation 2.



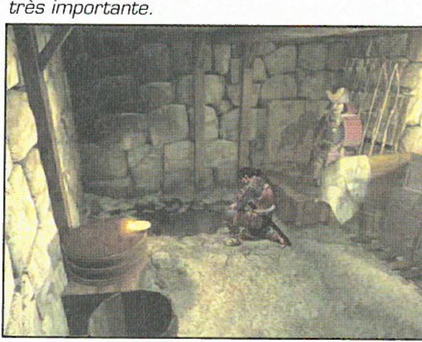


Une scène magnifique dans le jardin habité par des lucioles.



Un ennemi surgit du plancher !

La partie exploration est elle aussi très importante.



Maximo

Décidés à remettre Ghouls'n'Ghosts au goût du jour, les producteurs de Capcom ont pensé à Maximo, un jeu dans le même genre, mais avec des personnages dessinés par Susumu Matsushita, un illustrateur très connu au Japon. Prévu sur PlayStation 2, pour une date indéterminée, voilà un petit jeu d'action qui s'annonce sympathique.







ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

DVD

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR	2990 F

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

FRET FRIENDS SAISON 4	399 F	LE ROI LION 2	179 F
FRET FRIENDS SAISON 5	399 F	LE SYNDROME	179 F
		LE TEMPS D'UN WEEK-END	189 F
URS, 7 NUITS	179 F	LIMBO	189 F
M	179 F	LES VISITEURS 2	169 F
GOLDEN EYE	169 F	LEON	189 F
OLOM 2022	189 F	LIGNE DE DEMARCATION	169 F
AGEDDON	169 F	MA MEILLEURE ENNEMIE	189 F
BOYS	169 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
NVENUE A GATTACA	169 F	UN JOUR SANS FIN	189 F
KDRAFT	189 F	UN POISSON NOMME WANDA	179 F
BE TAMBOUR	169 F	PIEGE A HONG KONG	169 F
KMAN	189 F	PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
AIN		RENCONTRE AVEC JOE BLACK	179 F
MEURT JAMAIS	169 F	ROB ROY	159 F
PERADO	189 F	RONIN BLADE	179 F
E	189 F	SEXCRIMES	189 F
EMI D'ETAT	179 F	SIX JOURS SEPT NUITS	179 F
ZILLA	189 F	SOUVIENS TOI	
IZONS LOINTAINS	189 F	L'ETE DERNIER 1 ET 2	249 F
G COBRA	189 F	SNAKE EYES	179 F
CONFIDENTIAL	169 F	STARSHIP TROOPERS	179 F
ME FATALE 4	169 F	TAXI DRIVER	189 F
SOCIE DU DIABLE	169 F	TERMINATOR 2	169 F
OMME AU MASQUE DE FER	179 F	TWISTER	189 F
CINQUIEME ELEMENT	189 F	UN FLIC A LA MATERNELLE	169 F
DINER DE CONS	169 F	URBAN LEGEND	189 F
MASQUE DE ZORRO	169 F	VOLT FACE	169 F

GAME BOY

NSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
NSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
CRANS (PO)	69 F
TION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
IM. + LOUPE +SACOCHE (CO OU PO)	99 F
M + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
M + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
BLE LINK	39 F
RTE MEMOIRE	199 F
DE VIBRATION	129 F
UPE AVEC LUMIERE	39 F

UR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU = 1 CABLE LINK GRATUIT

SKATE BOARDING (CO)	169 F	**ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)**	**199 F**
MY MEN (CO)	**249 F**	PAC-MAN	
EROID (CO)	249 F	+ PAC PANIC (NB/CO)	199 F
UR DREAMS (CO)	**229 F**	PITFALL (CO)	199 F
TLE SHIP (CO)	199 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
IN DRAIN	99 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
AK OUT (CO)	149 F	**POOL BILLARD (CO)**	**249 F**
GS BUNNY		POWER QUEST (CO)	249 F
LE CHATEAU (CO)	**229 F**	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
T A MOVE 3	149 F	**RAYMAN (CO)**	**229 F**
ESAR PALACE 2 (CO)	199 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
RMAGEDDON (CO)	249 F	READY 2RUMBLE BOXING (CO)	229 F
WOMAN (CO)	229 F	**RENAULT CLIO RALLY (CO)**	**229 F**
NTIPEDE (CO)	169 F	RONALD V-FOOTBALL (CO)	249 F
AZY BIKERS (CO)	249 F	**SOCCER MANAGER (CO)**	**199 F**
THROAT ISLAND	99 F	**SPAWN (CO)**	**229 F**
FFY DUCK (CO)	**229 F**	SPEEDY GONZALES (CO)	249 F
ENDER + JOUST (CO)	199 F	SPY HUNTER	
E NUKEM (CO)	199 F	+ MOON PATROL (CO)	229 F
TH WORM JIM 3D (CO)	199 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
A 2000 (CO)	**229 F**	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
JRMIZ (CO)	229 F	**STAR WARS RACER (CO)**	**199 F**
OGGER (CO)	149 F	TARZAN (CO)	229 F
ME WATCH GALLERY 3 (CO)	**169 F**	**TAXI 2 (CO)**	**229 F**
(CO)	229 F	TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
Y ROUX 2000 (CO)	**229 F**	**THE MUPPETS (CO)**	**199 F**
STAR (CO)	199 F	TOM ET JERRY (CO)	199 F
OCKOUT KINGS 2000 (CO)	**229 F**	**TOMB RAIDER (CO)**	**249 F**
BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
MASQUE DE ZORRO (CO)	**229 F**	**TOY STORY 2(CO)**	**249 F**
GICAL (CO)	199 F	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
AGICAL TETRIS (CO)	**199 F**	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
RIO GOLF (CO)	199 F	**VEGA GAMES (CO)**	**249 F**
CKEY RACING (CO)	**249 F**	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
CROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F	**WARIO LAND 3 (CO)**	**249 F**
S PAC-MAN		WORMS ARMAGEDDON (CO)	229 F
SUPER PAC-MAC (NB/CO)	199 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
ONTEZUMA (CO)	199 F	**YANNICK NOAH (CO)**	**229 F**
OTOCROSS (CO)	199 F	YODA STORIES (CO)	229 F
L 2000 (CO)	229 F	ZELDA (CO)	249 F

AUTRE

		GAME GEAR + 1 JEU	449 F
GUAR Syndicate	49 F	Theme park	49 F

DO (69 F PIECE 3 ACHETES + 1 GRATUIT)
EGADRIVE LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
C CD LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
UPER NINTENDO LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

NEW PC

GAME COMMANDER +MULTIPORT	249 F	SIDE WINDER PAD	249 F
PRO THROTTLE	899 F	VOLANT PUMA GT	299 F
XENTOR 16Mb	995 F	VOLANT+ PEDALIER	
XENTOR 32Mb	1690 F	RETOUR DE FORCE	990 F

AGE OF EMPIRE 2	349 F	MUSIC 2000	329 F
BATTLEZONE 2	299 F	NBA LIVE 2000	269 F
CANAL +FOOTBALL 2000	299 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	269 F
CROC 2	299 F	NHL 2000	369 F
DAIKATANA	369 F	PHARAON	349 F
DIABLO 2	349 F	PLANESCAPE TORMENT	329 F
DRACULA : RESURRECTION	349 F	POMPEi	349 F
F1 2000	299 F	QUAKE 3 ARENA	349 F
F1 WORLD GRAND PRIX	369 F	RALLY MASTER CANAL +	299 F
FIFA 2000	329 F	REVENANT	359 F
FIGHTING FORCE 2	369 F	RISK 2	299 F
FINAL FANTASY VIII	369 F	SLAVE ZERO	299 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	429 F	SNOOKER	249 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
GABRIEL KNIGHT 3	329 F	SUPERBIKE 2000	349 F
GTA 2	329 F	SWAT 3	329 F
GUERILLA JAGGED ALLIANCE 2	329 F	TIGER WOODS PGA 2000	369 F
GUY ROUX MANAGER 2000	299 F	THE NOMAD SOUL	369 F
HEROES TRILOGIE	369 F	THEME PARK WORLD	349 F
IMPERIUM GALACTICA 2	349 F	TOMB RAIDER 4	349 F
LES FOURMIS	329 F	TOY STORY 2	269 F
LES SIMS	349 F	UEFA 2000	369 F
MDK 2	329 F	VAMPIRE	299 F
MIGHT AND MAGIC 5-7	299 F	WILD WILD WEST	299 F

MANGAS FILMS

COFFRETS		VENTE A L'UNITE	
ALBATOR 84 (7 vol.)	449 F	ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (7 vol.)	499 F	ALBATOR 78 (vol 1 à 7)	129 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F	BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F	CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (7 vol.)	449 F	COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DBZ Partie I (8 vol.)	499 F	DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
DBZ Partie II (8 vol.)	TEL	EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
EMPIRE DES CINQ	499 F	ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT Partie I (8 vol.)	499 F	KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN LE SURVIVANT Partie II (8vol.)	499 F	KEN 2 (vol.1 à 4)1	129 F
MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F	CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
ROBOTECH 2	499 F	LES MYSTERKIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	TEL	NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
SAN KU KAI (9 vol.)	490 F	ROBOTECH (VOL 1 à 9)	129 F
TOM SAWYER Partie 2 (6 VOL.)	449 F	STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
X-OR Partie I (7 VOL.)	390 F	ULYSSE 31 (vol.1 à 4)	99 F
X-OR Partie II (8 VOL.)	399 F	X-OR (vol. 1 à 15)	99 F
IL ETAIT 1 FOIS L'ESPACE (8 VOL.)	499 F		

SATURN

AU CHOIX JEUX NEUFS A 99 F

BLACK FIRE
DOOM
FIFA 96
GHEN WAR
GRID RUN
HEXEN
HI OCTANE
IRON MAN
J.MADDEN 98
LA HORDE
MAGIC CARPET
NBA JAM EXTREME
NBAJAM TE
NBA LIVE 97
NBA LIVE 98
NHL POWERPLAY
SHOCK WAVE
SLAM AND JAM
SPACE HULK 2
TEMPEST 2000
TRASH IT

JEUX JAPONAIS

GALAXY FIGHT	79 F
GRAN CHASER	79 F
TOSHINDEN URA	79 F

ACCESSOIRES SATURN

ACTION REPLAY 3 EN 1	249 F
MANETTE ANALOGIQUE	149 F

NEO GEO

JEUX NEUF NEO GEO CD

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F
FATAL FURY REAL BOUT 2	**299 F**
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	**399 F**
RAGNAGARD	199 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
SUPER SIDEKICKS 2	199 F
TWINCKLE STAR SPRITES	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE N & B	**349 F**
BASEBALL STAR	199 F
CHERRY MASTER	199 F
KING OF FIGHTER R1	199 F
NEO GEO CUP FOOT	199 F
PUZZLE	199 F
SAMOURAI SHADOWN	199 F
TENNIS	199 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE NEUVE + STICK	**1990 F**
METAL SLUG X	1690 F
KING OF FIGHTER 99	**2390 F**
FATAL FURY 4	**TEL**

ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

PLAYSTATION + DUAL SHOCK 790 F
+100 F de bon d'achat
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	269 F	2 MANETTES SANS FILS	199 F	CARTE MEMOIRE	
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F	2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	C. MEMOIRE 120 BLOCS	
VOLANT act labs + C.PSX	590 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	
VOLANT MC 2	499 F	MANETTE TURBO	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	
SIEGE BACQUET	790 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F	PRISE PERITEL RGB	
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F	V.G.A BOX	
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F	VIRTUAL GUN	
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	RALLONGE MANETTE	49 F	CABLE DE LIAISON	
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	PACK DE VIBRATION	99 F	GAME BOOSTER	

JEUX JAP
LISTE ET DATES DE SORTIE SUR DEMANDE
JEUX EUROPEENS

4X4 WORLD TROPHY	349 F	ECW HARDCORE REVOLUTION	329 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	299 F	PSYCHIC FORCE 2	349 F	SUPERCROSS 2000	
ACE COMBAT 3	349 F	EPGA GOLF	349 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	RAILROAD TYCOON 2	349 F	SYPHON FILTER 2	
ARMY MEN AIR ATTACK	369 F	ERGHEIZ	349 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	269 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	TARZAN	
ADVENTURE RACING	349 F	F1 2000	369 F	LEGEND OF KARTIA	299 F	RAT ATTACK	349 F	TEST DRIVE 6	
ASTERIX LE FILM	349 F	F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	LE MONDE DES BLEUS	349 F	RAYMAN 2	369 F	THEME PARK WORLD	
BLOODY ROAR 2	349 F	FISHMAN'S BAIT 2	329 F	LEGO ROCK RAIDERS	329 F	RAZMOKETS + 2 FIGURINES	399 F	TIGER WOODS PGA TOUR 2000	
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	299 F	FEAR EFFECT	369 F	LEGO RACERS	329 F	READY TO RUMBLE 2	369 F	TINY TANK	
CAESAR PALACE 2000	329 F	FORMULA ONE 99 COLLECTOR	199 F	LES SCHTROUMPFS	349 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	TOMB RAIDER 1 + 2	
CHESSMASTER 2	349 F	FIFA 2000	349 F	MARVEL VS CAPCOM	329 F	ROAD RASH JAILBREAK	369 F	TOMB RAIDER 4	
COLIN McRAE RALLY 2	369 F	FIGHTING FORCE 2	359 F	MEDAL OF HONOR	369 F	ROLLCAGE STAGE 2	349 F	TONY HAWK SKATEBOARDING	
COLONY WARS 3	349 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	MEDIEVIL 2	349 F	RONIN BLADE	369 F	TOY STORY 2	
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	GRAN TURISMO 2	349 F	MICRO MANIACS	369 F	RUGBY 2000	369 F	TRACK'N FIELD 2	
COOL BOARDERS 4	349 F	GRANDIA	369 F	MISSILE COMMAND	299 F	SAGA FRONTIER 2	369 F	UEFA 2000	
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	GUILTY GEAR	299 F	MUPPET RACE MANIA	349 F	SHADOW MAN	349 F	URBAN CHAOS	
CRISIS BEAT	349 F	GUY ROUX 2000	349 F	MUSIC 2000	349 F	SILENT HILL	369 F	VAMPIRE HUNTER D	
CROC 2	369 F	GUNGAGE	269 F	NASCAR 2000	369 F	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	299 F	VEGAS GAMES	
DIE HARD TRILOGY 2	369 F	HOT WHEELS TURBO RACING	369 F	NBA 2000	369 F	SOUTH PARK LUV SHACK	329 F	VICTORY BOXING 3	
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F	HUGO 2	299 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F	SOUTH PARK RALLY	329 F	V-RALLY 2	
DRACULA RESSURECTION	369 F	HYDRO THUNDER	349 F	NFL EXTREME	299 F	STAR OCEAN 2	369 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	
DUNE 2000	369 F	ISS PRO EVOLUTION	369 F	NHL 2000	369 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	299 F	WARPATH : JURASSIC PARK	
		JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	329 F	NHL FACE OFF 2000	349 F	STREET FIGHTER COLLECTION 2	299 F	WILD ARMS	
		J.MADDEN 2000	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	STREET SKATER 2	369 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	
		JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	369 F	PREMIER MANAGER 2000	349 F	SUPERBIKE 2000	369 F	X-FILES	

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS

DRAGON BALL Z FINAL BOUT 99 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199 F	C.C. MISSION TESLA	149 F	G-POLICE 2	99 F	MOTO RACER 2	169 F	SPYRO 2	
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	149 F	CENTIPEDE	199 F	GRAN TURISMO	149 F	MULAN	99 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	
APE ESCAPE	149 F	CHINE	149 F	GTA	169 F	NASCAR 99	99 F	TAI FU	
ATLANTIS	149 F	COLIN McRAE RALLY	169 F	GTA 2	169 F	NBA LIVE 99	149 F	TAIL CONCERTO	
BATTLE SPORT	99 F	COUPE DU MONDE 98	149 F	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F	NHL 99	149 F	TENCHU	
BUGS LIFE	169 F	CRASH BANDICOOT 2	149 F	HEART OF DARKNESS	169 F	ODDWORLD: L'EXODE D'ABE	149 F	TEKKEN 3	
C.C. ALERTE ROUGE	149 F	CRASH BANDICOOT 3	169 F	IRON BLOOD	99 F	POINT BLANK 2	99 F	TIME CRISIS	
		CROC	169 F	ISS PRO	199 F	POPULOUS	149 F	TOCA TOURING CAR 2	
		DIE HARD TRILOGY	169 F	JONAH LOMU RUGBY	169 F	RAYMAN	99 F	TOMB RAIDER 2	
		DREAMS	149 F	LUCKY LUCKE	169 F	RIDGE RACER 4	169 F	TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	
		FIFA 99	169 F	MAGIC CARPET	99 F	RESIDENT EVIL 2	169 F	TOMB RAIDER 3	
		FINAL FANTASY VII	149 F	MEDIEVIL	149 F	REVOLUTION X	99 F	VANDAL HEART	
		FORMULA ONE 97	149 F	METAL GEAR SOLID	169 F	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F	VIRUS	
		FORMULA ONE 99	149 F	MONACO Gp2	169 F	SMALL SOLDIERS	99 F	WWF WARZONE	
		FORSAKEN	99 F	MORTAL KOMBAT TRILOGY	169 F	SPEED FREAKS	149 F	WIPEOUT 3	
		G-POLICE	149 F	MOTO RACER	169 F	SPYRO	169 F		

DREAMCAST

CONSOLE+PAD+MODEM 1690 F

CABLE RGB	99 F	JOYSTICK ARCADE	399 F	MANETTE (MC)	179 F	VIBREUR	
CLAVIER	249 F	GUN (MC)	89 F	RALLONGE MANETTE	89 F	VOLANT	
FORCE PACK MC	129 F	MANETTE	199 F	VMS	199 F	VOLANT MC 2	

BLUE STINGER	379 F	HOUSE OF THE DEAD 2	379 F	POWER STONE	379 F	SPEED DEVIL	379 F	TOMB RAIDER 4	
BUGGY HEAT	379 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	379 F	RAYMAN 2	379 F	SONIC ADVENTURE	379 F	TOY COMMANDER	
CAESAR PALACE 2000	379 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	379 F	RENEGADE RACERS	379 F	SOUL CALIBUR	379 F	TOY STORY 2	
CRAZY TAXI	379 F	MARVEL VS CAPCOM	379 F	RE-VOLT	379 F	SOUL FIGHTER	379 F	TRICKSTYLE	
DEADLY SKIES	379 F	MDK 2	379 F	READY TO RUMBLE 2	379 F	SOUL REAVER	379 F	UEFA STRIKER	
DRAGON'S BLOOD	379 F	MILLENIUM SOLDIER	379 F	RED DOG	379 F	SOUTH PARK LUV SHACK	379 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	
DYNAMITE COP 2	379 F	MONACO GRAND PRIX 2	379 F	RESIDENT EVIL 2	379 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	379 F	VIRTUA FIGHTER 3	
ECW HARDCORE REVOLUTION	379 F	MORTAL KOMBAT GOLD	379 F	ROADSTERS	379 F	STREET FIGHTER 3 W.IMPACT	379 F	VIRTUA STRIKER 2000	
EVOLUTION	379 F	NBA 2000	379 F	SEGA RALLY 2	379 F	SUZUKI ALSTARE RACING	379 F	WORLD WIDE SOCCER 2000	
FIGHTING FORCE 2	379 F	NFL BLITZ 2000	379 F	SHADOW MAN	379 F	TEE OFF	379 F	WORMS ARMAGEDDON	
HEROES 3	379 F	NFL QUATERBACK 2000	379 F	SLAVE ZERO	379 F	THE NOMAD SOUL	379 F	ZOMBIE REVENGE	

NINTENDO 64

NINTENDO 64+F1 WORLD GP	799 F	NINTENDO 64 COULEUR+MANETTE	649 F	FORCE PACK VIBREUR	99 F	MANETTE	199 F	MANETTE+FORCE PACK	
NINTENDO 64 +DONKEY+PAD+EXPENSION	999 F	ACTION REPLAY PRO	399 F	VOLANT+PEDALIER	269 F	MEMORY CARD	49 F	GAME BOOSTER	
				RALLONGE MANETTE	49 F	MEMORY CARD 4X	129 F	EXTENSION DE MEMOIRE	

1080° SNOWBOARDING	369 F	ECW HARDCORE REVOLUTION	399 F	MARIO PARTY	369 F	READY TO RUMBLE 2	399 F	TOY STORY 2	
ARMY MEN SARGES HEROES	399 F	F1 WORLD GRAND PRIX	249 F	MARIO PARTY 2	399 F	RESIDENT EVIL 2	449 F	TRACK FIELD SUMMER GAMES	
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	399 F	F1 WORLD GRAND PRIX 2	369 F	MICRO MACHINE TURBO	399 F	RIDGE RACER 64	399 F	TONY HAWK SKATEBOARDING	
BUST A MOVE 2	299 F	F-ZERO X	369 F	NASCAR 99	349 F	ROAD RASH	399 F	TUROK 2	
CASTLEVANIA 3D	399 F	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	NBA 2000	399 F	SHADOWGATE	399 F	TUROK RAGE WARS	
CASTLEVANIA 2	429 F	007 GOLDEN EYE	279 F	NHL PRO 99	399 F	SOUTH PARK RALLY	399 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	
DESTRUCTION DERBY	399 F	JET FORCE GEMINI	429 F	NHL PRO 2000	429 F	SOUTH PARK LUV SHACK	429 F	WCW MAYHEM	
DIDDY KONG RACING	299 F	J. McGRATH SUPERCROSS 2000	399 F	NUCLEAR STRIKE	399 F	SUPER MARIO KART	249 F	WRESTLEMANIA 2000	
DONKEY KONG 64	499 F	KNOCK OUT KINGS 2000	429 F	POKEMON STADIUM +TRANSFER PAK	469 F	SUPERCROSS 2000	449 F	WWF ATTITUDE	
DREAMSTORY	399 F	LEGO RACERS	379 F			SUPER SMASH BROS	399 F	WWF WARZONE	
DUKE NUKEM:ZERO HOUR	399 F	LODE RUNNER	299 F	QUAKE 2	399 F	TONIC TROUBLE	399 F	XENA LA GUERRIERE	
EARTHWORM JIM 3D	399 F	MARIO GOLF	399 F	RAYMAN 2	399 F	TARZAN	399 F	ZELDA	

PROMO N64

AIR BOARDER 64	99 F	CENTER COURT TENNIS	149 F	EXTREME G2	199 F	HEXEN	99 F	QUAKE	
BEETLEMANIA RALLY	199 F	CHOPPER ATTACK	99 F	F1 POLE POSITION	199 F	LYLAT WARS	199 F	RAMPAGE	
BIO FREAKS	99 F	DOOM	149 F	FORSAKEN	199 F	MK MYTHOLOGIES	149 F	ROBOTRON X	
		EXTREME G	149 F	GEX 2	99 F	OFF ROAD CHALLENGE	99 F	V-RALLY 99	

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS	
RIVOLI	01 40 27 88 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88
LILLE	
BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	01 39 55 19 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S NORD

DOUAI	03 27 97 07 71
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	03 27 41 07 13

GAME'S AUTRES

LENS	03 21 70 01
AMIENS	03 22 91 73
REIMS	03 26 88 24
MONTPELLIER	04 67 64 05
VAL THOIRY	04 50 20 86

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom :............ Prénom :............
N° Client(si déjà client):............ Age : .... Ans Téléphone :............
Adresse :............
Code Postal:............ Ville:............ Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEU
2F23/mn

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash
CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __/__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

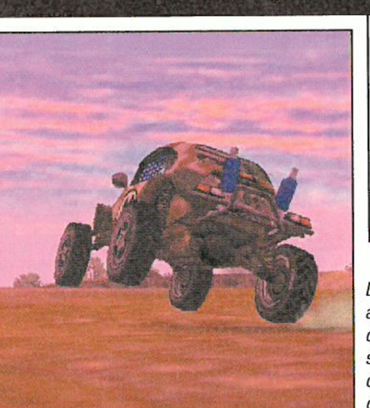
* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO. PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

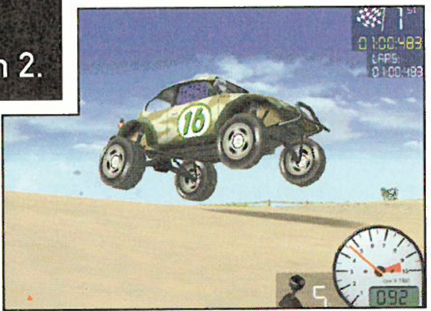
JF

Wild Wild Racing

Éditeur :	Imagineer
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	Printemps 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

Un jeu de voitures bondissantes, voilà qui augure du meilleur sur PlayStation 2.





La PlayStation 2 aidant, on a droit à de superbes effets de lumière lors des soleils couchants.



Les types de véhicules que l'on peut conduire sont répartis en 9 familles.





Le réalisme des réactions physiques a été soigneusement étudié.

Plus que la beauté des graphismes, les programmeurs d'Imagineer ont préféré, avec ce jeu de course, privilégier le réalisme en utilisant les grandes capacités de calcul de la PlayStation 2. Résultat ? Des modèles physiques d'une crédibilité à toute épreuve lorsqu'il s'agit de faire bondir une voiture dans les airs. Et vu que les courses se dérouleront sur différents terrains, comme l'asphalte, la glace, le sable ou la boue, il est indispensable que les réactions de la voiture soient irréprochables afin d'avoir une jouabilité impeccable. Et puis lorsque l'on voit l'aspect des véhicules, il est clair que la liberté sera le maître mot de ce jeu. En effet, chaque circuit comprend un nombre incalculable de chemins détournés, laissant au joueur la possibilité de prendre plusieurs routes différentes pour terminer une course.

Différents modes de jeu

Le jeu comprendra un mode Championnat classique, un Time Attack pour parfaire ses temps, ainsi qu'un Single Race mode pour qui veut courir sans participer à un long et fastidieux championnat. Dans le mode Championnat, différents niveaux de difficulté sont présents. On aura ainsi les classes Novice, Amateur et Professionnel. Et pour chaque course remportée lors d'une année de championnat, le joueur recevra des médailles. Selon leur nombre et leur couleur, ces dernières vous permettront certes d'obtenir des moteurs plus puissants pour customiser votre voiture, mais elles influeront votre réputation et donc le comportement des autres coureurs, qui deviendront eux aussi plus aguérris. Avec 9 familles de véhicules et 18 styles de conduite, Wild Wild Racing s'annonce assez fun...



Il ne faut pas hésiter à passer partout pour trouver la route la plus courte.

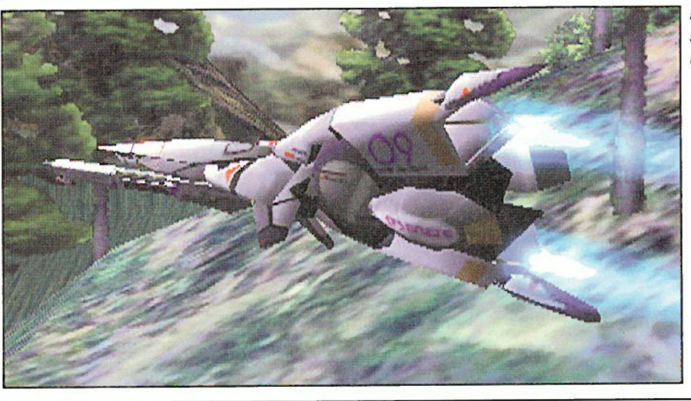

VOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !
Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
ENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Pari
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)
IMPORT DIRECT PLAYSTATION JAPON / USA
2 cartes mémoires achetées... 1 offerte !!!!
GAME STATION
LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...
Nouveau !!!! Films DVD disponibles à des prix
VAGRANT STORY
BIOHAZARD GUN SURVIVOR
CAPCOM
CHASE THE EXPRESS
La Foire aux guides !
AMERICAINES
OFFICIELLES
FINAL FANTASY ANTHOLOGY OFFICIAL STRATEGY GUIDE
Maps for Both Games!
SQUARESOFT
SOUL REAVER
VANDAL HEARTS II
DINO CRISIS
DÉSTOCKAGE US
R.P.D.
Dino Crisis Vers. Américaine 99 F
Moto Racer 2 Vers. Américaine 99 F
Clock Tow Vers. Améric 99 F
Gex 3 Vers. Américaine 149 F
C The Contra Adv. Vers. Américaine 169 F
Tales of Phantas Vers. Japonaise 199 F
R-TYPES Vers. Américaine 99 F
Monster Rancher 2 Vers. Américaine 249 F
Suikoden 2 Vers. Japonaise 149 F
TOUS LES GUIDES
Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US) 99,00 F
Guide Officiel Star Ocean 2 (us) 149,00 F
Guide Officiel Kartia (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Parasite Eve (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Xenogears (Vers. US) Tél.
Guide Officiel The Legaia (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Suikoden 2 (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US) 149,00 F
Guide Final Fantasy Anthology (Vers. US) 199,00 F
Guide Officiel Thousand Arms (Vers. US) Tél.
Guide Vandal Hearts 2 (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Lunar Silverstar Story (Vers. US) 199,00 F
Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !
PLAYSTATION
Alundra 2 (Jap) + 1 Memory Card
Alundra 2 (us)
Arc The Lad III (Jap) + 1 Memory Card
Armored Trooper Votoms (Jap)
Assault Suit Valken 2 (Jap)
Battle Robots, Brave Saga "Spécial Edition" (Jap)
Beatmania Append 3 (Jap)
Bio Hazard 3 (Jap)
Bio Hazard Gun Survivor (Jap)
Bomberman Wars (Jap)
Breath Of Fire 3 (Jap)
Capcom Generation Vol.3 (Jap)
e The Express (Jap)
Chaos Break (Jap)
Chocobo Collection (Jap)
Chocobo Dungeon 2 "Spécial Edition" (Jap)
Chocobo Collection 2 (us)
Chocobo Stallion (Jap)
Chrono Cross (Jap)
Clock Tower 2 (us)
Clock Tower Ghost Head (Jap)
Cosmo Warriors Zero (Jap)
Countdown Vampire (Jap)
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap)
Dragon Quest VII (Jap)
Dragon Valor (Jap)
Final Fantasy 7 (Jap)
Fish Eyes II (Jap)
Front Mission Alternative (Jap)
Front Mission 3 (us)
Gaia Master (Jap)
Gran Turismo 2 (Us)
Guilty Gear (Jap)
Guitar Freaks (Jap)
Guitar Freaks + Special Controller "Guitar"
Gundam Crash Counter Attack (Jap)
Gundam G Generation (Jap)
Gundam G Generation Zero (Jap)
ail Breaker (Jap)
I Grand Prix'99 (Jap)
ing Of Fighters 99 (Jap)
oudelka (Jap)
egend Of Mana (Jap)
aria 2 (jap)
arvel Vs Capcom Clash Of Super Heroes (Jap)
etal Slug X (Jap)
ystic Dragoon (Jap)
mco Anthology Vol. 1 (Jap)
Namco Anthology Vol. 2 (Jap)
Parasite Eve 2 (Jap)
Perfect Fishing (Jap)
Persona 2 (Jap)
Popolocrois II (Jap)
Psychic Force 2 (Jap)
Racing Lagoon (Jap)
Rally De Europe (Jap)
Ray Crisis (Jap)
Rival Schools 2 (Jap)
Samourai Shodown Warriors (Jap)
SD Gundam G Generation (Jap)
Silhouette Mirage (us)
Soul Of Samourai (us)
Syphon Filter 2 (us)
Street Fighter EX 2 Plus (Jap)
Strider ! & 2 (Jap)
Suikoden 2 (us)
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel)
The Last Blade (Jap)
The Legend Of Dragon (Jap)
The Legend Of Heroes I & II (Jap)
The Super Dimension Fortress Macross VF-X 2 (Jap)
Thousand Arms (us)
Tron & Kobun (Jap)
Twinbee RPG (Jap)
Vagrant Story (Jap)
Vandal Hearts 2 (Jap)
Vandal Hearts 2 (Us)
Wild Arms 2 (Jap)
ACCESSOIRES
cket Station NEWS !!! PSX 499,00 F
mory Card 256 Ko officielle N64 149,00 F
mory Card couleur PSX 69,00 F
mory Card officielle PSX 99,00 F
mble Pack officiel N64 149,00 F
Nintendo 64 officiel couleur N64 169,00 F
uble Shock Controller couleur PSX 129,00 F
simple PSX 49,00 F
ather V + Recul + Pédale PSX & SAT 249,00 F
ather Gun + Pédale PSX & SAT 99,00 F
e Peritel + fiches RCA + adapt GUNCON PSX 69,00 F
ble Peritel RGB DC 149,00 F
reur Interact DC 149,00 F
mory Interact DC 149,00 F
N XGEAR DC 299,00 F
rtouche 4 Mégas SAT 149,00 F
nt + pédales + levier de vitesse (N64/PS/SAT) 549,00 F
longe Manette N64 69,00 F
nscodeur NTSC/RGB ou PAL 399,00 F
ptateur secteur 110/220 volts 149,00 F
ion Replay CD version PSX 149,00 F
REGLEMENT
❏ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
❏ Mandat-lettre
❏ Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)
❏ Chèque
Signature :
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :
TITRES CONSOLES QTÉ PRIX
Colissimo jeux 30 F
Chronopost jeux 60 F
TOTAL
Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost -

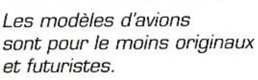
Hrêsvelgr Formula High-Powered

Éditeur :	Grust
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	25 mai 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

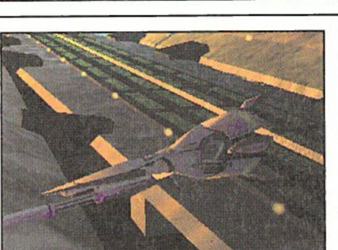


Rien ne vous oblige à suivre les parcours. Seule la ligne d'arrivée importe.



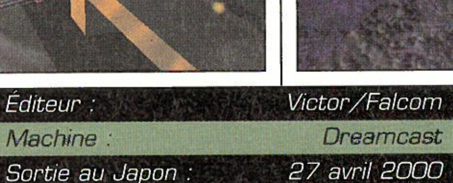


Les modèles d'avions sont pour le moins originaux et futuristes.





Après Ergheiz et Erevatzju, Hrêrvelgr (à prononcer fresse-vèrg) se place d'entrée comme le jeu au titre le plus incompréhensible depuis bien longtemps. D'un autre côté, il se devait de se faire remarquer étant donné la grande originalité du titre. Au vu des photos, on pourrait croire à un shoot, mais il n'en est rien. Ici, il s'agit de faire des courses en avion futuriste, avec comme motif de réjouissance la possibilité de faire la course de la manière dont on le souhaite. Cela signifie qu'il n'y a aucun parcours obligatoire, et qu'à partir du moment où l'on a repéré la ligne d'arrivée, on peut passer où l'on veut. Le problème, c'est qu'il existe tout de même un parcours, beaucoup plus long mais dessiné par des bandes magnétiques qui permettent d'aller plus vite. Entre un chemin court à moyenne vitesse et un chemin long à grande vitesse, ce sera au joueur de décider. Il sera aussi possible de personnaliser son appareil grâce à des éléments que l'on achètera pour ajouter à son engin. Une curiosité de plus.



Éditeur :	Victor/Falcom
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	27 avril 2000
Sortie en Europe :	non communiquée





Passages obligatoires des RPG pour vos personnages, les interminables dialogues !

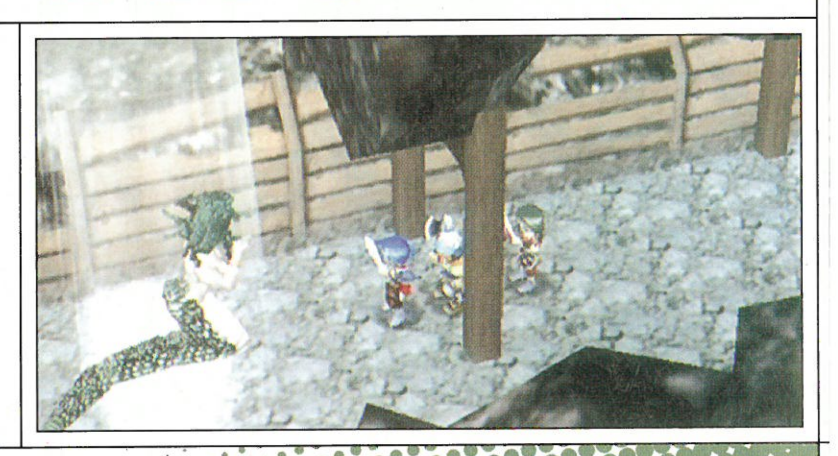


Voici votre équipe de 4 personnages correctement armée, prête à affronter tout danger.

Sorcerian



Depuis 1988, Sorcerian n'en finit pas d'être adapté et réadapté, sur tous les supports possibles et imaginables. Megadrive, PC98, Nec, on ne compte plus. Cette fois-ci, c'est la version originale, mais entièrement refaite en 3D qui arrive sur Dreamcast, avec ses 10 scénarios classiques plus 5 scénarios inédits. Le système reste toujours le même : on crée son groupe avec 4 personnages (hommes ou femmes) de 4 espèces différentes, on choisit leur fonction parmi 60 classes et on les envoie à l'aventure. Le truc, c'est qu'ils évoluent et qu'ils vont donc vieillir selon le temps que vous allez passer avec eux. Vieillir signifiera plus d'expérience (donc XP), donc plus de puissance. Une fois trop vieux, les héros passeront le relais à leurs enfants. Austère par certains côtés et novateurs par d'autres, Sorcerian risque de trouver un public de fans lors de sa sortie japonaise.



Éditeur :	Game Arts
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée

Game Arts

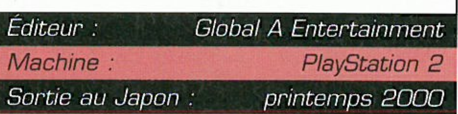






Lors du salon PlayStation 2 qui a eu lieu le 18 février dernier au Japon, Capcom a annoncé, en plus de Maximo et d'un Bio Hazard sur PlayStation 2, son étroite collaboration avec Game Arts (Grandia, Lunar) dans le but de créer des jeux sur PlayStation 2. Game Arts, jusqu'ici plus ou moins fidèle à Sega, rejoint donc le bateau PlayStation 2, sans toutefois abandonner son Grandia 2 Dreamcast. Les trois jeux en développement chez GA-Capcom sont en fait des remises au goût du jour de titres déjà connus : Sangokushi, un wargame hardcore injouable pour nous, Gun Griffon Blaze, un jeu de robots qui fait déjà de l'ombre à Armored Core 2, et enfin Sylpheed, un jeu de tir légendaire dont la première démonstration nous a laissés bouche bée. Un titre à suivre de très près !

Innocent Tears



Éditeur :	Global A Entertainment
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	printemps 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



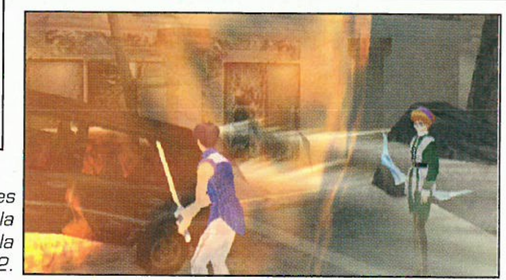




Au Japon, les écoliers ont beaucoup de chance, car il est scientifiquement prouvé qu'un collégien japonais est plus souvent contacté par des forces surnaturelles pour sauver le monde que n'importe qui d'autre sur la planète. Une fois encore, cette vérité se vérifie puisqu'Innocent Tears propose un jeu de stratégie avec des parties aventure dans lesquelles jeunes Japonais et sentiments adolescents sont mêlés à des histoires d'invasions de la Terre par des anges cannibales. Le jeu se déroule donc à la manière d'un Shining Force, avec des gestions de troupes au tour par tour dans un environnement entièrement en 3D. A chaque bataille, on se retrouve avec au maximum 15 personnages de son groupe, plus tous les ennemis présents dans la bataille. Il arrivera cependant que pendant les combats les personnages puissent utiliser des capacités spéciales, grâce à leurs ailes d'ange. Le combat se déroulera alors réellement en 3D, sur terre et dans les airs. Chaque personnage pourra évoluer au fil des combats grâce à des points d'expérience acquis pour chaque ennemi vaincu. Un titre qui prouve que la PlayStation 2 ne manquera d'aucun genre même la première année de sa sortie.



Lorsqu'ils utilisent leurs ailes, les personnages peuvent voler pour échapper à certaines attaques.



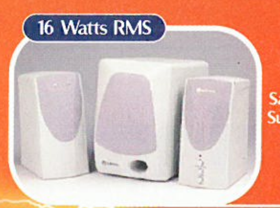
Les sorts magiques profitent de la puissance de la PlayStation 2.

CD SERVICE

10, avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL. : 04 79 61 04 50

La puissance

16 Watts RMS

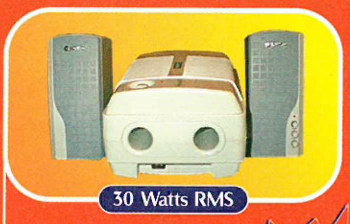


SW 7352
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 10 Watts
399 Frs PSX
419 Frs DC
Port Compris



21 Watts RMS

SA 4315
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 15 Watts
479 Frs PSX
499 Frs DC
Port Compris



30 Watts RMS

Le Gros Son

SA 1031
Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts
449 Frs PSX • 469 Frs DC
Port Compris

7 Watts RMS



Nouvelle Technologie

SW 201
Satellite Extra-plat 2x1 Watt
+ Subwoofer 5 Watts RMS
299 Frs PSX • 319 Frs DC
Port Compris

TOUTES CES ENCEINTES SE BRANCHENT DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE

10 Watts RMS



4 couleurs inclues

SW 210 C
1 subwoofer
+ 2 satellites
livrés avec 4 lots de facades
couleur interchangeables par clips
329 Frs PSX • 349 Frs DC
Port Compris

Produits Eclectic Video Games

PC JOYDAPTER
Connectez vos manettes et volant PSX à votre PC sur port USB

DREAMCAST JOYDAPTER
Connectez vos manettes et volant PSX à votre DREAMCAST



229 Frs
Port Compris

www.startgames.com

Carte Mémoire pour Dreamcast NEXUS 4 MB
Avec câble pour relier à un PC,
4 fois plus puissant que le VMS
259 Frs
Port Compris



A retourner avec votre réglement à CD SERVICE VPC • 10, av. Saint Simond • 73100 Aix-les-Bains

	Quantité		Quantité		Quantité
PS 315 S PC* 209Frs		SA 1031 PC* ....429 Frs		PC JOYDAPTER ....229 Frs	
PS 315 S PSX ....229 Frs		SA 1031 PSX ....449 Frs		DC JOYDAPTER ....229 Frs	
PS 315 S DC ....249 Frs		SA 1031 DC ....469 Frs		NEXUS 4 MB DC ....259 Frs	
PS 515 S PC* ....269 Frs		SW 7352 PC* ....379 Frs		VIBREUR DC ....139 Frs	
PS 515 S PSX ....289 Frs		SW 7352 PSX ....399 Frs		MODCHIPS DC ....299 Frs	
PS 515 S DC ....309 Frs		SW 7352 DC ....419 Frs		JOYSTICK AVION PSX ....199 Frs	
PS 71 S PC* ....339 Frs		SW 201 PC* ....279 Frs			
PS 71 S PSX ....359 Frs		SW 201 PSX ....299 Frs			
PS 71 S DC ....379 Frs		SW 201 DC ....319 Frs		Total	
SA 4315 S PC* ....459 Frs		SW 210 C PC* ....309 Frs			
SA 4315 S PSX ....479 Frs		SW 210 C PSX ....329 Frs			
SA 4315 S DC ....499 Frs		SW 210 C DC ....349 Frs			

* LIVREES AVEC LA CONNECTIQUE UNIQUEMENT POUR PC OU MAC

❑ Chèque ❑ Mandat ❑ Contre-remboursement (+20Frs)

❑ CB n° ______________ Valable jusqu'au ______

Signature obligatoire
(des parents ou du tuteur pour les mineurs)

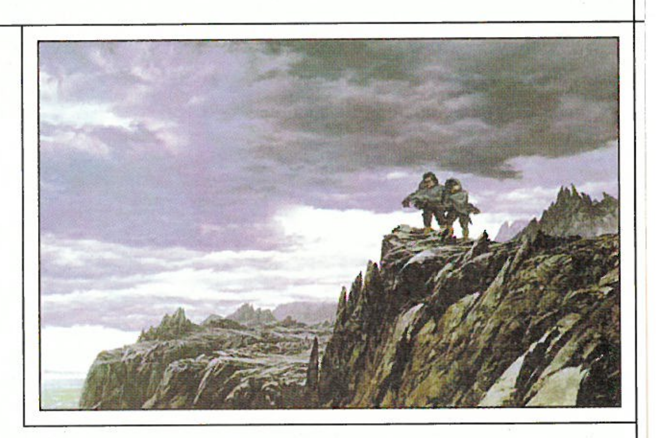
Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : .... Tél. : ....

Conformément à la loi informatique et libertés n°78.17 du 6 janvier 1978.

Le Seigneur des Anneaux

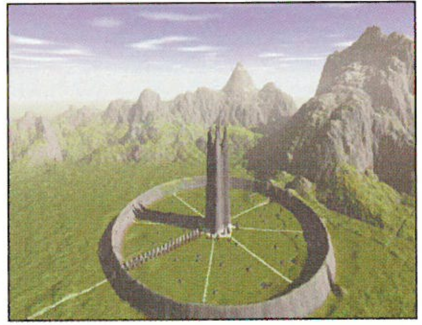


le livre, le jeu, la malédiction...

Il est des jeux dont on entend parler pendant un moment et puis qui disparaissent des plannings et de nos mémoires, sans que l'on sache trop bien pourquoi. A cet égard, l'histoire de Lord of the Rings, plus connu sous nos latitudes sous le nom de Seigneur des Anneaux, se révèle assez caractéristique. Explications.

L'histoire du jeu Le Seigneur des anneaux, à l'instar de l'ouvrage éponyme, est étrange et étonnante. Tout a débuté en 97, avec un développeur irlandais du nom de Babe Software bien décidé à adapter le jeu sur PlayStation. L'ampleur du projet aurait pu en décourager plus d'un – quiconque a lu le livre sera d'accord avec moi – mais à l'image du roman, il était prévu que le jeu soit en plusieurs parties. Quatre, pour être exact : Le Retour de l'Ombre, La Trahison d'Isengard, La Guerre de l'Anneau et enfin La Défaite de Sauron. Ces quatre parties (il y en a trois pour l'ouvrage français) étaient censées occuper un CD chacune et sortir en deux fois (deux coffrets doubles). Une tâche démesurée lorsqu'on sait que les développeurs n'avaient devant eux qu'un laps de temps relativement court. Jeu d'aventure pur et dur, le Seigneur des Anneaux proposait de reprendre les épisodes les plus marquants de la vie des protagonistes de l'histoire, le jeu étant divisé en chapitres. C'est ainsi que vous pouviez, lors de certaines phases spéciales, vous retrouver dans la peau de Bilbo, Gandalf ou Frodon, bien sûr, mais également dans celle de Legolas, Aragorn, Sam, Gimli et même Gollum (c'est le nôtre qui est fier !). Le but était de diversifier les quêtes et les situations, afin de faire découvrir les multiples facettes de l'univers de Tolkien. Lorsqu'on sait à quel point le livre est riche de détails, on se demande dans quelle mesure le contrat aurait pu être respecté... Il était également question d'inclure dans le jeu des idées inachevées du maître, qui auraient ajouté à l'intérêt du scénario. Mais c'en était définitivement trop pour notre vaillante PlayStation. Ce projet pharaonique avait l'ambition et la démesure des jeux d'exception qui font ensuite partie de la légende, lorsque tout se passe bien. Il semble toutefois que l'esprit malfaisant de Saroumane planait avec malice au-dessus de tout cela, vu la façon dont les événements se sont déroulés ensuite...





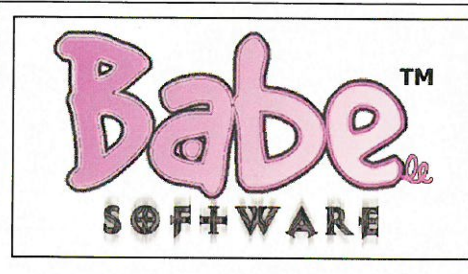


L'interface se voulait simple, empruntant aux grands titres du genre.

Un destin contrarié

Pour récupérer les droits d'exploitation du Seigneur des Anneaux, les développeurs de Babe Software ont dû batailler dur. Malgré trois longues années de pourparlers avec les ayants droit et plusieurs refus catégoriques essuyés, le studio irlandais n'a jamais lâché l'affaire et, à force d'acharnement, est enfin parvenu à obtenir l'autorisation d'adapter le chef-d'œuvre de Tolkien en jeu vidéo. Après avoir signé en décembre 1998, Babe Software s'est mis derechef au travail car le challenge à relever était titanesque : la licence ne courant que sur deux ans, il devait boucler le projet avant fin 2000 ! Composé d'une quinzaine de développeurs, Babe Software a abattu, dans le plus grand secret, un travail de fourmis. Collecte de toutes les informations disponibles sur l'univers imaginé par Tolkien, lecture minutieuse de tous les ouvrages de l'écrivain, tâtonnements infinis pour concevoir les décors et le design des personnages... Début 2000, nourris par leur passion pour Tolkien, les développeurs réussirent ce que d'aucuns auraient qualifié d'impossible : réaliser une première version jouable du Seigneur des Anneaux sur PlayStation ! Le projet semblait

Interview de Babe Software



Les 14 personnes réunies au sein du petit studio Babe Software pour développer le Seigneur des Anneaux, le jeu, ne s'en sont toujours pas remis. Nous avons rencontré Dereck Paypo, game designer, qui s'exprime sur Le Seigneur des Anneaux PlayStation.

Joypad : Quelle était l'optique du développement ?
Dereck Paypo : La plupart d'entre nous sont de grands fans de l'œuvre de Tolkien. Peut-être même plus du Silmarillion que du Seigneur des Anneaux d'ailleurs. Mais pour une adaptation viable, le Seigneur des Anneaux paraissait bien plus approprié. En fait, le but était de proposer un jeu qui restitue l'ambiance unique du livre, que le joueur puisse découvrir le monde de Tolkien dans des conditions d'immersion optimale.

Pour entrer dans les détails, comment se présentait le jeu ?
A vrai dire, les premières étapes du game design étaient très enthousiastes. On voulait ni plus ni moins qu'un Ultima IX sur PlayStation. On savait qu'il était possible d'avoir un moteur 3D performant et qui puisse se passer des loadings, grâce au streaming. Dave (NDLR : le programmeur principal) était très enthousiaste, s'il n'a pas d'expérience dans le jeu vidéo, il en a une très poussée en matière de 3D. Mais on a dû faire des concessions, parce que la taille du jeu étant beaucoup plus importante qu'un Soul Reaver, par exemple, et il y aurait eu quelques loadings. Enfin, ça n'a plus vraiment d'importance.

Pourquoi ?
On a perdu 80 % du code, et seuls les plus récents modèles 3D et éléments du jeu, sur lesquels travaillait l'équipe, ont survécu à… ce qui s'est passé. Autant dire que tout est à refaire. Pour sa première expérience dans le milieu, Dave est ravi…

Mais comment tout ça est arrivé ? Vous n'aviez pas de sauvegardes ?
Si, la plupart des éléments finis sont stockés sur une machine qui n'est connectée au réseau que pour les besoins de l'archivage. Mais on a joué de malchance. Peu après que les pirates ont attaqué le réseau principal, au matin, un agent d'entretien a renversé le ballon d'eau sur la machine. Les disques durs de sauvegarde n'ont pas résisté. On est maudit…

Qui sont ces pirates à l'origine de la perte de votre réseau et de ses données ?
C'est difficile à dire au juste. Plusieurs groupes ont participé à l'assaut, mais on pense que ce sont probablement des fans de Tolkien qui craignaient pour l'intégrité de l'œuvre. Quelle bande de c… y a pas plus fans que nous.

Que comptez-vous faire ?
Rien. Qu'est-ce que vous croyez qu'on puisse faire maintenant, compte tenu du contrat de licence ?



Une apparition mystérieuse au coin du feu ? Peut-être un serviteur de Sauron… On ne saura jamais de quoi ou de qui il s'agit, malheureusement.

donc en bonne voie et l'adaptation paraissait respecter à la lettre l'esprit du bouquin… Jusqu'à ce jour de mars ou tout capota ! En l'espace d'une nuit, le réseau informatique de Babe Software a été entièrement piraté, et ce dans l'unique but d'anéantir tout le travail des développeurs et de saborder ainsi la future sortie du jeu. L'origine de cet attentat reste à ce jour assez floue. Selon les témoignages recueillis sur le Net, il serait l'œuvre d'un groupe de hackers, grands fans du Seigneur des Anneaux. Ayant eu vent de la licence accordée à Babe Software, ces derniers auraient décidé de saboter le projet, considérant qu'une adaptation en jeu vidéo du Seigneur des Anneaux était un sacrilège. Ouais, bon, l'info n'est pas confirmée, loin de là, mais quand on connaît la réputation de certains groupuscules « extrémistes » sévissant sur la toile, rien ne peut plus nous étonner. Bref, avec ce coup du sort, le Seigneur des Anneaux ne verra vraisemblablement jamais le jour sur PlayStation ni sur aucune autre console ! Et pour cause, les propriétaires des droits (les héritiers de Tolkien) ne souhaitent pas renouveler cette désastreuse expérience. Moralité, le Seigneur des Anneaux restera à jamais un excellent bouquin, faute de devenir un excellent jeu…

Ça n'arrive pas qu'aux autres !

Tout simplement incroyable ! Le 22 février dernier entre 22h30 et 23h00 le centre de recherche de Nike à Hilversum (Pays-Bas) fut le théâtre d'un incident étonnant. Le prototype secret du prochain ballon commercialisé par Nike disparaissait sans laisser de trace. Depuis ce 22 février mouvementé, Nike fait appel à toutes les bonnes volontés afin de retrouver ce ballon unique. Les signes particuliers de ce ballon sont « un dessin géométrique distinctif, des motifs de couleur or et une structure sphérique ». C'est donc une pièce rare. Si vous avez aperçu ce ballon ou que vous avez en votre possession des informations permettant de le retrouver, vous pouvez vous connecter au site Internet spécialement mis en place pour l'occasion : www.nikefootball.com. Après avoir contacté le fabricant Nike, celui-ci nous a même signalé qu'il récompenserait nos lecteurs pour leur aide. N'hésitez donc surtout pas, en indiquant votre nom et ajouter la mention : JOY pour vous revendiquer lecteur de Joypad ! C'est le côté Manpower de l'opération.







Il ne manquait plus que les éclairages temps réel sur ces photos de la toute dernière version compilée.



F1 Racing Championship

Éditeur :	Ubi Soft
Machines :	PlayStation et N64
Sortie en Europe :	mai 2000

Suite à notre premier contact avec « l'après » Monaco GP2 lors d'un voyage de presse au Canada, nous avons reçu les versions previews de F1 Racing N64 et PlayStation. L'occasion de confirmer nos bonnes impressions sur cette simu. de F1 « à licence »...



La vue cockpit est plus réussie sur N64 que sur PlayStation.



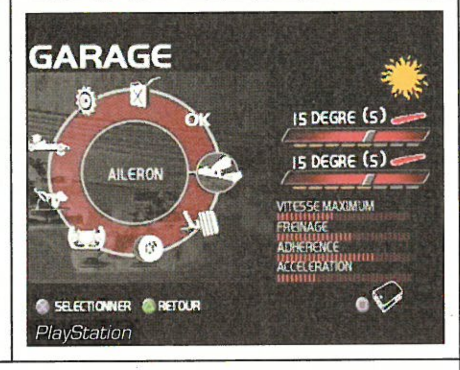


La longueur des arrêts aux stands est conditionnée par un mini-jeu durant lequel vous devez marteler le bouton A sur N64.

Le choc des Titans ! Alors que le F1 2000 d'Electronic Arts passe ce mois-ci par la case test, F1 Racing joue, quant à lui, les retardataires. Pourtant, la version preview envoyée par Ubi Soft semblait quasiment définitive, offrant par conséquent un très bon aperçu des qualités du produit. Servi par une licence officielle FIA pour la saison 99, F1 Racing ne renie tout d'abord en rien sa filiation avec Monaco GP2. En termes de conduite et de réalisme, le jeu lorgne furieusement du côté de l'arcade. La preuve : même dans la configuration la plus réaliste (dégâts à fond, modèles physiques poussés au max…), les monoplaces restent relativement dociles et vous pardonnent certaines grosses erreurs de pilotage ! Bon, c'est un parti pris qui ne sera pas du goût de tout le monde, certes, mais qui plaira cependant à la majorité. Approche grand public donc, avec l'incontournable licence officielle compilant toutes les données de la saison 99 pour F1 Racing, qui s'avère dans le fond assez proche de F1 2000. Par contre, question réalisation, les deux titres n'ont pas grand-chose à voir. En effet, F1 2000 de son côté profite d'un moteur 3D en haute résolution plutôt clean, mais souffre en contrepartie d'une animation assez lente. F1 Racing, lui, prend le contre-pied de son concurrent : un moteur en basse résolution pour des graphismes moins fins, mais une impression de vitesse vraiment impressionnante. Bref, le titre d'Ubi Soft se révèle un peu plus grisant, aussi arcade et graphiquement moins « léché » que F1 2000. Seulement voilà, ce dernier possède un atout de taille pour rallier à sa cause les fous de F1 : sa licence officielle pour la saison 2000 que le titre d'Ubi ne possède pas.



Le circuit de Monaco est graphiquement très détaillé et toujours aussi dangereux !



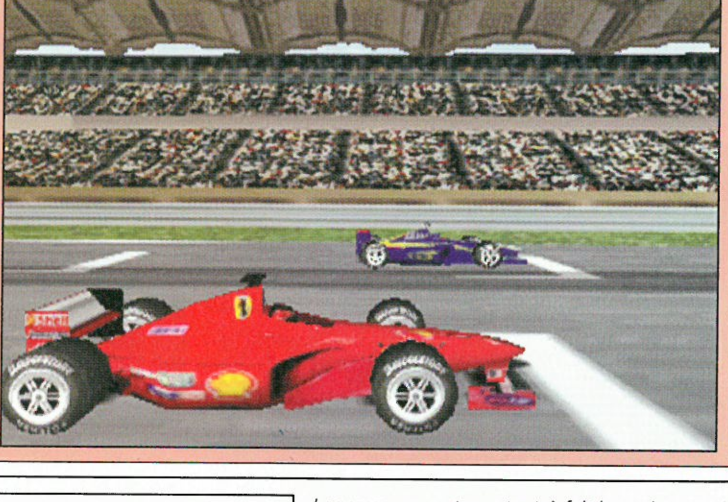


La N64 sans concurrence

Passons maintenant à la seconde version de F1 Racing, tournant ce coup-ci sur N64. Alors, là, contrairement à la guéguerre qui sévit sur PlayStation entre Ubi et EA, cette version ne souffre d'aucune concurrence (si ce n'est peut-être celle de sa propre descendance, Monaco GP2). Dans l'absolu, cètte version ressemble énormément à son homonyme sur Play. Mêmes modes de jeu, même penchant prononcé pour l'arcade, même licence officielle. En fait, la seule différence se situe au niveau de la réalisation. F1 Racing N64 affiche des graphismes étonnamment flous (plus que Monaco GP2, semble-t-il) qui lui enlèvent une bonne partie de son charme visuel. Par contre, question rapidité d'animation, le résultat est concluant et les courses sont aussi speeds que sur PlayStation.
Bref, en guise de conclusion, disons simplement que F1 Racing semble être une production de qualité, destinée à un public avide de sensations immédiates et peu regardant en ce qui concerne le réalisme des courses. Le seul hic, en fait, c'est la mystérieuse disparition du mode Pick up & Play, dont je vous parlais le mois dernier. Celui-ci consistait en un ensemble de petits challenges imposés, que vous deviez relever. Où est parti ce mode ? Espérons qu'il ne soit pas passé à l'as et qu'il refera surface dans les versions définitives que nous testerons le mois prochain…

Des reflets bien classes

Quelle que soit la vue choisie, la qualité de la gestion des lumières est assez impressionnante. Entre l'incontournable lens flare, les reflets sur les carrosseries des monoplaces et la gestion des ombres, F1 Racing n'a plus grand-chose à voir avec Monaco GP2. Bon, d'un autre côté, ce genre de raffinement tient effectivement du détail, mais il contribue quand même fortement à l'impression « d'y être » !



Le système de radar à gauche de l'écran vous indique la position exacte de votre poursuivant. Très utile pour « fermer la porte » !



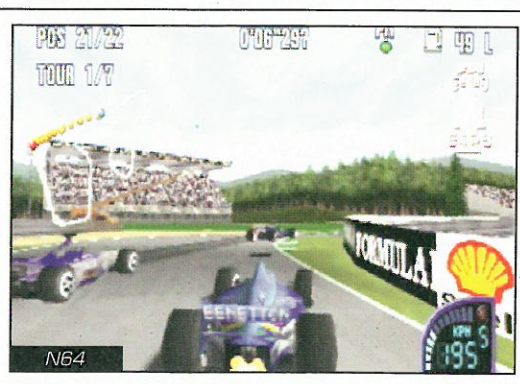
Les vues ne sont pas tout à fait les mêmes sur N64 et sur PlayStation.



Le mode Deux Joueurs est super jouable sur Play. Malheureusement, seules deux F1 sont en piste…



Pour perdre une roue, il faut vraiment piloter comme un goret !









Les effets de lumière, les sorts magiques, le feu sur l'épée... Dragon's Blood a de la gueule, pour sûr.

Éditeur :	Interplay
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	fin avril 2000





Dragon's Blood

« Le sang du Dragon »... Comprenez ici que si vous n'arrivez pas à faire couler le sang de cette créature de légende, c'est bien le vôtre qui risque d'être répandu. Pour sauver votre peau, vous avez à votre disposition une armure, bien sûr, et toute la volonté du monde au bout de votre bras armé...



Combat contre des trolls. Leurs figures suffit à faire peur...



ragon's Blood est un jeu qui se rapproche beaucoup de l'univers de Donjons & Dragons, avec ses créatures fantastiques et son ambiance résolument tournée vers l'héroïc fantasy. Vous pouvez ici incarner Cynric, le preux chevalier ou bien Aeowyn, la sorcière à la beauté ensorcelante. Comme vous l'aurez compris, le premier est davantage spécialisé dans la manipulation des armes tandis que la seconde est plus à l'aise avec tout ce qui concerne les arts ténébreux et la magie. Mais l'un n'empêche pas l'autre, ne vous en faites pas, et vous pourrez vous en donner à cœur joie dans ces deux domaines. Une quinzaine de niveaux vous attendent ici, divisés en environnements très différents (forêts, marais, grottes, montagnes, châteaux...). Plusieurs dizaines d'ennemis, lors de votre traversée des différents niveaux, essaieront de vous barrer la route. Du troll à l'homme-lézard, en passant par le gobelin ou encore le basilic (au regard paralysant redoutable), tous possèdent leur façon propre de combattre. Le troll, par exemple, est massif, pas très rapide et porte une carapace sur le dos. C'est un adversaire défensif. Le basilic, lui, paraît lent mais peut se déplacer très rapidement alors que l'on ne s'y attend pas. Vos ennemis vous obligeront à anticiper leurs attaques... ou bien à vous les prendre de plein fouet.



Cœur bien accroché exigé

L'aspect combat de Dragon's Blood plonge ses racines dans le beat them up classique : vous pouvez frapper, vous protéger, vous déplacer latéralement pour esquiver un coup ou essayer de vous placer à un endroit qui vous donne l'avantage... Ce qui rend le jeu intéressant, c'est la possibilité qui vous est offerte de jouer avec les éléments du décor. Vous pouvez ainsi utiliser une position surélevée à votre avantage (en montant sur une table par exemple) ou bien encore faire chuter un adversaire d'une falaise en le poussant dans le vide. Les sorts magiques ont une extrême importance ici, et vous en découvrirez en tout plus d'une vingtaine (tornade, éclair, shrapnel...). Quatre armes principales sont disponibles également ici, et elles gagnent en puissance à mesure que vous progressez. Ainsi, une épée niveau 1 causera des blessures normales, tandis qu'au niveau 5, elle pourra enflammer l'adversaire sur lequel elle s'abat. Certains ennemis seront bien évidemment plus difficiles à vaincre que la plupart des autres, on les appelle communément des « boss », et la Reine des insectes ou le formidable Dragon, buts de votre quête, sauront se montrer à la hauteur de leur réputation. Mais vous aussi vous en avez une, et nul doute que vous saurez la défendre...

+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.

CLUB Dif' — Difintel - Micro — Cyril Crochemore

→ de -30% → à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

NFS

F1 2000



Galerians



UNE EXPLOSION DE NOUVEAUTES chez Difintel-Micro

MediEvil 2

Syphon Filter 2

Die Hard Trilogy 2

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 97 67
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
22 Loudeac	02 96 66 02 05
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Àles	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crèpy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbœuf	02 35 77 83 90
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
84 Vairéas	04 90 28 12 00
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
87 Limoges	05 55 33 74 43
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

BELGIQUE

- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Fecamps • Melun • Louviers • Sucy-en-Brie • Cambrai • La Réunion • Carcassonne • St-Germain-en-Laye • Boulogne • Rouen 2 • La Roche-sursYon • Issy-les-Moulineaux • Louvres • Colmar • Narbonne • Paris • Marmande • Saint-Lo • Pessac

MAROC

- Casablanca.

PORTUGAL

- Lisbonne 1 et 2





Vos amis Bomber peuvent avoir un certain charme...

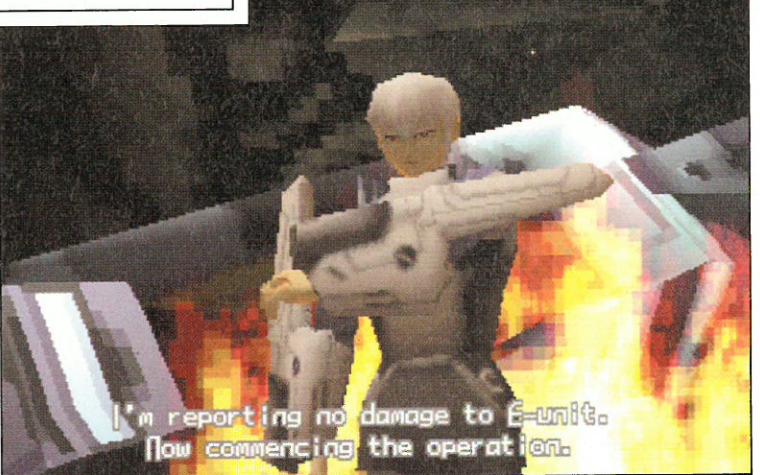




Pour détruire cette araignée mécanique géante, il faut attaquer les pattes.

Silent Bomber

Silent Bomber... Un titre qui tient du paradoxe. Un bombardier silencieux, vous avez déjà vu ça ? En l'occurrence, le bombardier, c'est vous, et vous allez vous apercevoir que dans le genre discret, on a déjà vu mieux...



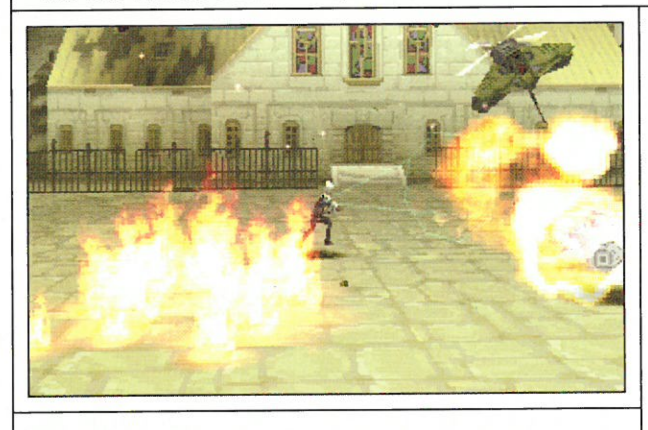
Ça explose dans tous les sens dans Silent Bomber. Vous vous ferez vite à cette atmosphère d'enfer.



Silent Bomber a cela de remarquable, c'est qu'il est original. Déjà, à la base, ça fait plaisir. Après s'y être essayé un certain temps, on lui trouve une autre qualité : il est agréable à jouer. Il ne manquerait plus qu'il soit bien réalisé, tiens. Surprise : c'est le cas ! Sans crier au génie, on peut donc s'estimer heureux de pouvoir jouer à un tel titre. Bandaï, développeur du jeu (Studio 3 est l'éditeur) et spécialiste des adaptations « prudentes » (Dragon Ball, tout ça) nous étonne quelque peu depuis Tail Concerto. C'est une bonne chose. Pour en revenir à Silent Bomber, précisons que vous incarnez ici un mercenaire qui a l'étonnante particularité de manier les bombes comme personne. En fait, vous pouvez en poser une ou plusieurs sur le sol puis vous les faites exploser quand bon vous semble. Plus fort encore : vous pouvez viser un ennemi (le « locker ») et lui envoyer une bombe immédiatement, et ce, même si ce dernier vous surplombe. Enfin, signalons la présence de bonus (bombes napalm, anti-gravité, paralysante etc.) qui se révèlent bien utiles lors de certaines circonstances quelque peu périlleuses. Attention toutefois, car si vos bombes de base sont infinies, ce n'est pas le cas des mélanges plus « spéciaux ». Si vous manquez de discernement, vous pourriez vous retrouver fort dépourvu lorsque le boss sera venu...

Un rêve de pyromane

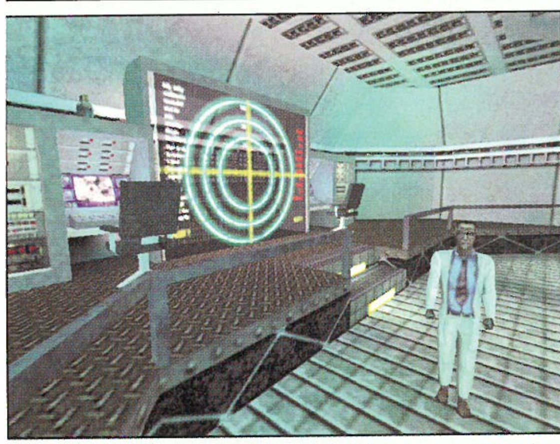
Dans ce jeu, il n'y a pas de répit. L'action est trépidante et s'il n'y avait pas ces séquences pendant lesquelles vous voyez l'équipe entière des « bombers » discuter entre eux, vous passeriez votre temps à zigzaguer entre des engins ennemis et à supporter le souffle des explosions. Il faut savoir réagir vite ici, et avec précision. Le moteur 3D se révèle d'une fluidité exemplaire et les multiples explosions

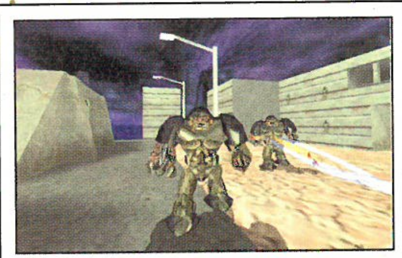


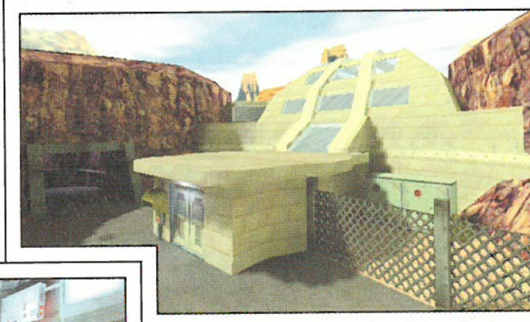
ne font pas ralentir ce chaleureux théâtre igné une seule seconde, ou alors j'ai fermé les yeux à ce moment-là. S'essayer à Silent Bomber, c'est participer à un long marathon où le terrain est miné et les ennemis tous plus vindicatifs les uns que les autres. Il faut aimer les ambiances « cyber » et le côté froid de ces grands décors métalliques, certes, mais tous ceux qui apprécient cela un tant soit peu seront aux anges. Le jeu est simple, pas de puzzles compliqués, et repose entièrement sur son gameplay. C'est une chance : c'est là sa principale qualité. On attend d'avoir à tester ce titre pas comme les autres plus en profondeur afin de pouvoir vous en dire davantage.


MAD CATZ
NE VOUS PRENEZ PLUS LA TETE,
NI LES PIEDS DANS LES FILS...
ET EN PLUS ELLES VIBRENT !
Manettes
DUAL FORCE™
INFRA-ROUGE
NOUVEAUTE !
*PACK de 2 manettes analogiques vibrantes
sans fil avec 1 émetteur.
*Compatible avec les jeux "dual shock™"
et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique, et digital
*Prises tactiles en caoutchouc
PLAYSTATION et DUAL SHOCK sont des marques déposées par SONY
DUAL FORCE est une marque déposée par MAD CATZ
BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34
Bigben
INTERACTIVE

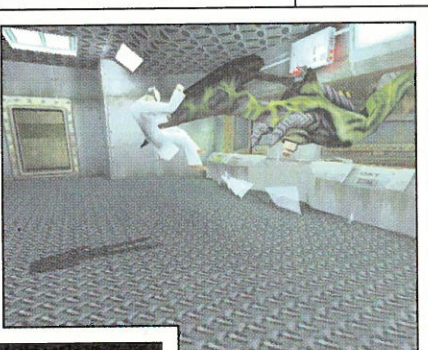
Éditeur :	Sierra Studios
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	été 2000

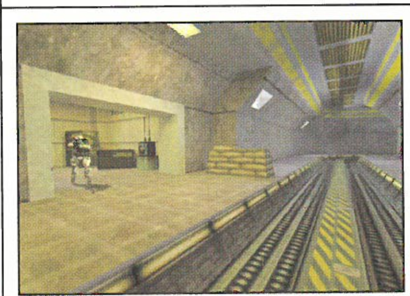

L'intérieur de la base militaire est assez clean… avant que les murs ne soient tachés de sang.





Mener des expériences peut parfois s'avérer quelque peu dangereux. La preuve en images.





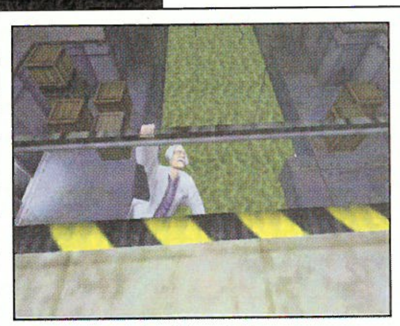
Titre ô combien plébiscité sur PC, Half-Life arrive enfin sur console. Et pas dans n'importe quelle version. La Dreamcast semble en effet profiter d'une conversion de toute beauté, prévue pour cet été. L'occasion de redécouvrir un titre hors du commun.

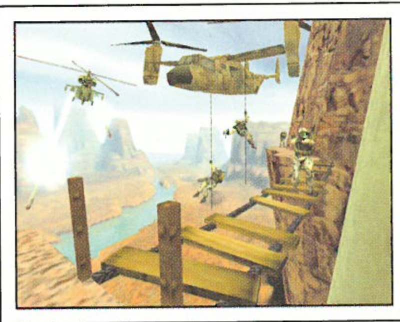
Half-Life

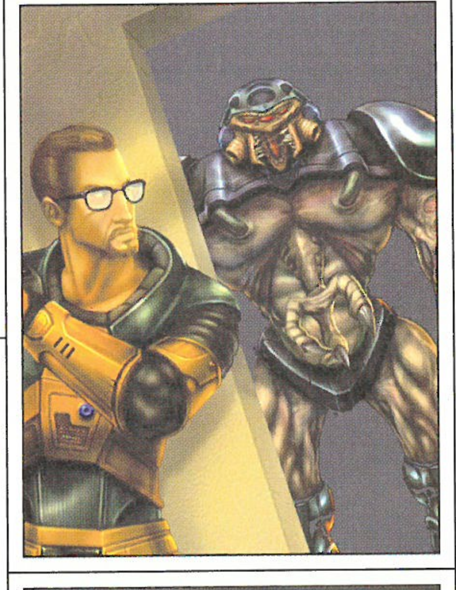
Photos issues de la version PC



Jeu de l'année »... Half-Life a maintes fois remporté ce titre. Est-il vraiment mérité ? Il semblerait que oui. Pourtant, au premier abord, on pourrait penser n'avoir affaire qu'à un simple Quake-like. Ce serait sans compter sur l'originalité de l'histoire (on ouvre un passage vers une autre dimension dans une base militaire), ses multiples implications et, surtout, l'Intelligence Artificielle hors normes dont bénéficient ici les adversaires extraterrestres et humains. Car c'est cela qui a fait sortir Half-Life du lot : sa capacité à toujours surprendre le joueur. Les ennemis peuvent attaquer par paires, vous suivre, utiliser le décor pour se mettre à couvert, s'enfuir si le besoin s'en fait sentir ou bien encore poser des pièges. C'est tout simplement stupéfiant. D'un simple jeu de tir en vue subjective basé sur le moteur remanié de Quake II, on atteint ici le statut de jeu exceptionnel. Il suffit de s'essayer une fois à Half-Life dans sa vie – et d'y passer un peu de temps - pour s'en convaincre.

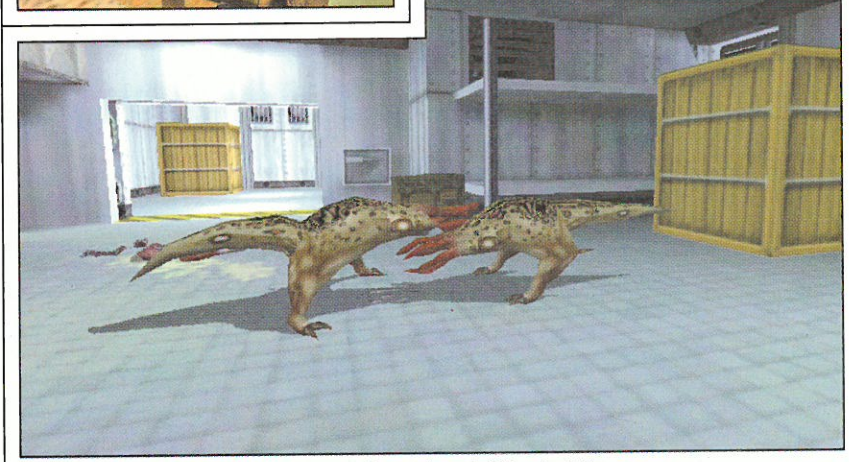

Tiens bon, euh… Einstein !

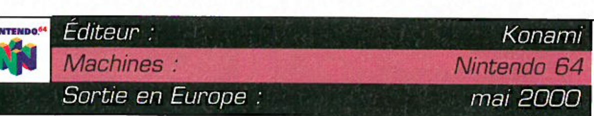




Une version spéciale pour la DC

Les enquêtes menées par Sierra cette année sont arrivées à la conclusion que Half-Life était un des jeux DC les plus attendus ! Ce n'est pas étonnant. La console de Sega semble essayer de mieux se porter en ce fameux an 2000. La version DC de Half-Life proposera des effets inédits pour la console et des graphismes (modèles et décors) bénéficiant de plus de détails (comprenez qu'il y aura sans doute davantage de polygones que sur la version PC, sortie tout de même il y a deux ans). Une mission spéciale inédite sera même incluse dans le jeu, histoire de faire bonne mesure. Dans Half-Life, tout est fait pour que vous ayez l'impression d'évoluer dans un environnement véritable. Vous ramassez des armes et des munitions sur les soldats morts au combat, vous ré-alimentez votre combinaison spéciale en énergie grâce à des batteries spéciales, vous tremblez à l'idée de tourner à l'angle du prochain couloir… C'est une expérience entière que l'on vous invite à vivre ici. Et ce sera possible d'ici quelques mois ! Avec un jeu en réseau ?


Ces petites créatures font penser aux Paramites de L'Exode d'Abe.



Éditeur :	Konami
Machines :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	mai 2000

Track & Field Summer Games

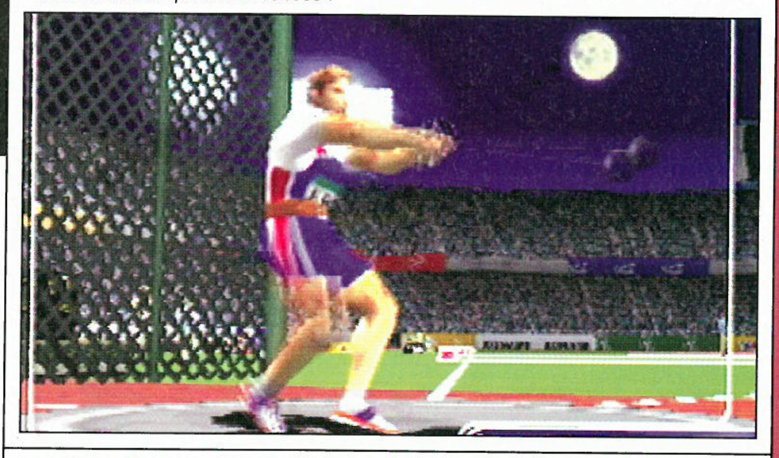


La nage libre est une compétition d'endurance où le paddle est mis à rude épreuve !

Le grand destructeur de paddle devant l'éternel revient somptueusement nous narguer sur 64 bits avec la collection été 2000 de Track & Field. Etes-vous prêts à relever le défi ?

La réputation de Track and Field est telle qu'on m'avait prévenue avant même d'installer la console : « Fais gaffe, ce jeu-là est un tueur de paddle ! », « Ouais, d'accord » répondis-je d'un air vaguement détaché accompagné d'un haussement d'épaules, on va voir ce qu'il a dans le ventre ce jeu multi-sports. D'ailleurs Konami réussit à nous surprendre tant la gestuelle des sportifs est bien rendue et les pixels bien à leur place avec de jolies couleurs et même des rayons de soleil qui viennent caresser l'œil de temps en temps. A peine eu-je le temps de m'installer, que déjà mes doigts commencèrent à chauffer le paddle, et mes joues se teintèrent d'un rouge prononcé. Mince, il fait trop chaud dans cette salle, on pourrait pas couper le chauffage ? Bon, c'est pas tout ça mais y a quand même 14 épreuves à relever et pas des moindres. Notamment le saut à la perche, qui est une discipline ardue, puisqu'il faut coordonner la foulée, la tension de la perche et l'impulsion (ndlr : faut être un mec pour comprendre, Karine). Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez essayer les épreuves d'endurance comme le 100 m nage libre ou la course et le 110 m haie. Et ce n'est pas chose facile. Surtout lorsque l'on concentre tellement son énergie sur les deux boutons qu'on en oublie de regarder l'écran. Evidemment, toutes ces épreuves d'athlétisme se révèleront plus exaltantes, si vous y jouer à plusieurs. Le plaisir s'intensifie toujours lors d'affrontements avec d'autres « athlètes » ; avec quelques menues recommandations comme penser à se munir de liquides bien désaltérants et si possible énergétiques, ou ne pas oublier une pommade bienfaisante pour les mains endolories.

Il n'est pas aisé de maîtriser l'angle de tir pour lâcher son boulet. Attention aux épaules déboîtées !





Éditeur :	Codemasters
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mai 2000

Voilà comment déconcentrer un concurrent… En lui explosant sa vitre ! Remarquez au passage que, contrairement à beaucoup de jeux de caisses, il y a bien des pilotes à l'intérieur des voitures.



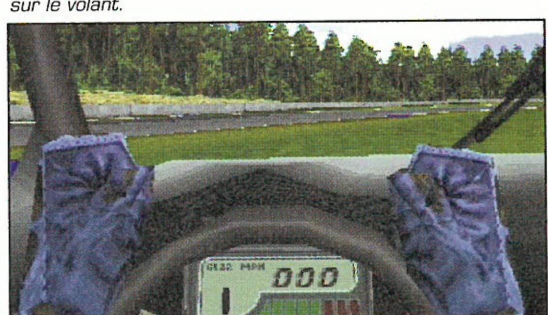






Tous les cockpits sont fidèlement reproduits et même les aiguilles du compteur bougent en temps réel !

Après un tête-à-queue, vous verrez le pilote taper de rage sur le volant.



World Touring Cars

La série des TOCA fait son come-back et change quelque peu de titre, avec ce troisième épisode qui s'ouvre cette fois au championnat du monde de Touring Cars.





Après un premier épisode satisfaisant et un deuxième un peu trop axé arcade à notre goût, Codemasters remet donc le couvert. Voici nos premières impressions sur une version jouable non définitive… Tout d'abord, les quelques pistes et voitures disponibles sur cette galette « Work in Progress » ont été un peu décevantes. Graphiquement, pour le moment, ce n'est franchement pas terrible : ce n'est pas très fin, pas très détaillé et les décors restent plutôt vides. Lors de ma première partie, je me suis aperçu que la piste Laguna Secca (également proposée dans GT2) était présente. Je me suis donc empressé de la sélectionner et de prendre une Subaru Impreza, histoire de comparer WTC au hit de Polyphony ! Eh bien cela a été rapidement concluant : nous avons là une production graphiquement en retard… Mais bon, ce n'est qu'une version bêta, hein, pas la peine de s'emballer. Et puis WTC a d'autres atouts…



Hop, au revoir le capot !





Un souci perfectionniste du détail

« Pur Gameplay », nous dit le slogan de Codemasters… Et c'est vrai, les productions de l'éditeur anglais sont toujours un régal de prise en main. Une fois de plus, la conduite s'avère être plus tournée vers la simulation (même si c'est moins pointu que dans un GT2) et propose même de nombreux détails supplémentaires. Le premier sur la liste, mais aussi le plus intéressant : les dommages sur la carrosserie ! Vous n'aurez pas ici la légèreté de dire des trucs du genre : « Merde, je me suis pris le mur… Tant pis, c'est pas grave, faut juste rattraper le retard. » Ici, il faudra prendre le soin de ne pas heurter vos concurrents en les doublant, faire attention dans chaque virage, etc. Les petits accrochages ne bousilleront que vos phares ou votre pare-chocs, mais plier le capot après un tout droit dans le mur sera super handicapant pour le reste de la course ! Un « détail » qui donne véritablement un plus au gameplay, c'est indéniable. Et puis Codemasters, dans le souci du détail justement, est allé super loin. Après un gros choc, le pare-brise pourra être endommagé, voire cassé. Entre temps, les fêlures sur la vitre gêneront votre champ de vision. La modélisation du tableau de bord a également bénéficié d'un soin tout particulier : les aiguilles du régime et de la vitesse bougent en temps réel, tout comme les mains du pilote qui taperont de rage sur le volant après un tête-à-queue, par exemple. Et il y a encore plein d'autres réactions de ce genre… Bref, ce souci ultime du détail rend l'immersion totale, un vrai bonheur. Voilà, on espère vous en dire bien plus le mois prochain, avec la version test.

Éditeur :	EA Sports
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mai 2000

NFS Porsche 2000



Une vieille 911 slalomant dans les canyons du circuit américain…



Les dérapages sont faciles à exécuter. A mon avis, bien plus qu'avec une vraie Porsche !

Les modèles dédiés à la course sur piste ne semblent pas très à l'aise sur les chemins de terre !





Chose rare pour un jeu à licence, les carrosseries se déforment lors des chocs !



Le choix des voitures est vaste et il faudra très certainement en débloquer certaines en terminant les différents modes de jeu.

Second titre PlayStation à profiter d'une licence officielle Porsche, NFS 2000 va tenter de rompre la monotonie qui s'était emparée depuis quelque temps de la célèbre saga.



Ah, les Porsche ! Le son enivrant du Flat Six conçu et fabriqué à Stuttgart, dans l'usine ultra-moderne de la marque… La carrosserie mythique de la 356, puis de la 911… Et tous ces noms magiques : Carrera, Boxter, Targa, 996, GT1… Autant de sobriquets, qui sonnent aux oreilles des amoureux de belles mécaniques comme une douce invitation à l'excès de vitesse. Violentes, viriles et sans concessions, ces caisses de nantis sont de véritables machines à rêver… et apparemment une forte source d'inspiration pour les développeurs de jeu. En effet, après le sympathique Porsche Challenge de Sony (1997), c'est aujourd'hui au tour d'Electronic Arts de s'offrir une pimpante licence Porsche, histoire de relancer la vieillissante saga des NFS. Le résultat : Need for Speed - Porsche 2000. Une simulation de caisses entièrement dédiée au constructeur teuton, dans laquelle vous pourrez prendre les commandes de quelque 70 modèles de Porsche …

Made in France

Contrairement aux précédents épisodes développés par EA Sports, NFS Porsche 2000 a été conçu par une boîte française : Eden Studios (rappelez-vous, on leur doit les deux épisodes de V-Rally sur PlayStation !). A charge pour eux de mener à bien cet ambitieux projet en nous offrant un produit aussi fidèle que possible à l'esprit « Porsche » ! Pour se faire, les p'tits gars n'y sont pas allés par quatre chemins : la modélisation des voitures disponibles semble impeccable, les modèles physiques devraient être respectés à la lettre et, surtout, les modes de jeu proposés paraissent aussi nombreux qu'originaux.
Le plus intéressant d'entre eux semble être le mode Evolution dans lequel vous serrez amené à revivre les 50 ans d'Histoire de Porsche ! Pilote amateur, vous devrez acheter une première caisse pourrie (si tant est qu'il existe des Porsche pourries…) pour participer à plusieurs compétitions. Puis, grâce à l'argent que vous aurez amassé, vous pourrez vous offrir des modèles plus puissants et évoluer jusqu'aux plus hautes sphères de la compétition. Un peu comme dans le mode GT de Gran Turismo ! Autre mode, le Challenge Multi-joueurs (2 à 4 participants en split) qui vous propose de vous tirer la bourre à plusieurs, au cours de challenges assez originaux : chasse au fanion, course-poursuite, duel au chrono, course normale… Pour clore ce charmant tableau, sachez enfin qu'un mode Pilote d'Usine vous permettra même de jouer les essayeurs officiels Porsche. Là, un peu à la manière des permis de Gran Turismo (décidément…), vous devrez réussir une succession d'épreuves imposées, afin de gravir les échelons dans la hiérarchie des pilotes d'usine. Bref, avec tous ces modes de jeu et une licence ultra-aguicheuse, NFS Porsche 2000 possède peut-être les atouts nécessaires pour redorer le blason d'une saga qui nous faisait, depuis quelque temps, de moins en moins rêver…

Dernière minute…

Allez, hop, une petite course simple pour voir ce que le jeu a dans les tripes. Je cale mon postérieur dans une 911 GT2 (tant qu'à faire, hein) et hop, c'est parti. Hum, c'est pas très fin tout ça. Les graphismes ne sont pas à proprement parler délirants ! Par contre, ça trace grave et la voiture se pilote assez facilement. Ouais, bon, bah, là, j'ai plus de place… Alors juste un mot pour conclure : NFS semble fidèle à la légende Porsche, mais en contrepartie ne s'avère – en l'état actuel des choses, c'est-à-dire une version alpha - pas très joli…



Éditeur :	Nintendo
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	mai 2000

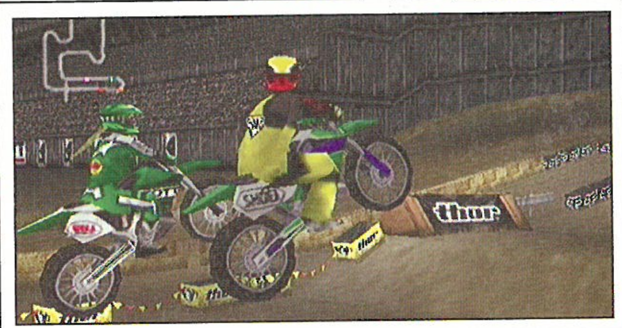


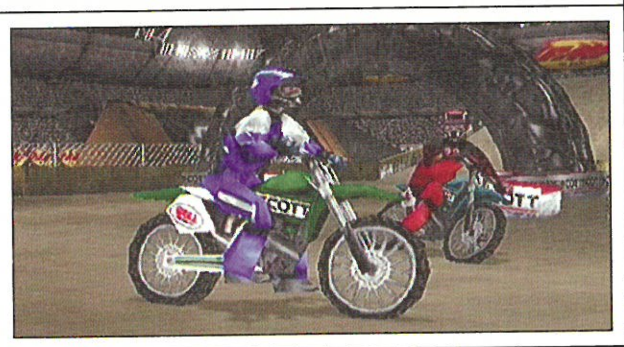
30 tricks de tueur pour se la donner grave devant les gonzesses (ça marche !).



Excite Bike 64

16 ans après la version 8 bits d'Excite Bike, Left Field remet au goût du jour pour Nintendo un vieux hit des 80's. Une version bêta prometteuse qui laisse espérer un jeu riche et fun.







Bien que l'on ait eu droit à Rayman et à une excellente conversion de Tony Hawk, ces derniers mois la N64 n'est pas franchement au mieux de sa forme. Jetez simplement un petit coup d'œil au sommaire de ce numéro et comptez les titres tournant sur la bécane. Sans vouloir être médisant, c'est un peu la misère, non ? Ce n'est certainement pas la version 64 bits de Ridge Racer qui pourra nous convaincre du contraire. Cependant, notons tout de même une bonne petite surprise : Excite Bike. Il s'agit en fait de l'adaptation 64 bits d'un jeu de moto-cross mythique sorti sur NES en 1984 ! La vache, 1984... A cette époque, j'avais 14 ans et plein de boutons sur la gueule !

L'étoffe d'un hit ?

C'est marrant, mais quand on me parle de moto-cross, moi, je sais pas, c'est comme le réflexe de Pavlov, je pense immédiatement au calamiteux Supercross 2000 d'EA Sports. Comme dirait ma grand-mère : « Chat échaudé craint l'eau froide. » On vous rassure tout de suite, EA et Left Field (NBA Courtside) n'ont pas la même notion de la discipline. Excite Bike semble effectivement bien parti pour succéder glorieusement à son illustre ancêtre. Le contrôle de la moto (3 catégories : 80, 125 et 250 cc) s'est tout d'abord révélé très agréable. La bécane réagit bien, l'inertie est comme il faut, le pilote se déhanche de façon réaliste et si le pilotage est clairement orienté arcade (on fait des bons de 30 mètres), les développeurs n'ont toutefois pas négligé certains modèles physiques. Par exemple, si vous vous penchez un peu trop en avant à la sortie d'une bosse, vous effectuerez un joli front flip ! De même, lorsque vous dosez mal l'accélération dans une forte côte, la bécane aura tendance à cabrer dangereusement, etc. Techniquement, rien à dire, la modélisation des motos n'attire aucune critique et les tracés (20 au total !) bénéficient de textures variées et réalistes. Enfin, sachez que pour une fois le Ram Pak sert vraiment à quelque chose. Sinon, concernant les modes de jeu, les développeurs se sont déchaînés. En plus des modes classiques (Season, Exhibition, Time Trial), Excite Bike proposera des modes alternatifs, à savoir une course en plein désert style Paris-Dakar, une épreuve de Hill Climbing (l'équivalent moto des Pike Peak de GT2, excellent !), une version 3D du jeu NES, une course dédiée aux tricks (30 au programme), un éditeur de circuits et, pour ceux qui veulent se taper un trip revival, une version complète de jeu NES avec les graphismes 2D 8 bits tout pourris et tout et tout (ouf) ! De bonnes choses donc mais aussi quelques défauts comme des petits problèmes de frame rate, une impression de vitesse pas franchement grisante et des vues rapprochées qui n'offrent pas un champ de vision suffisamment large dans les courbes. Allez, restons optimistes, faisons confiance à Nintendo.





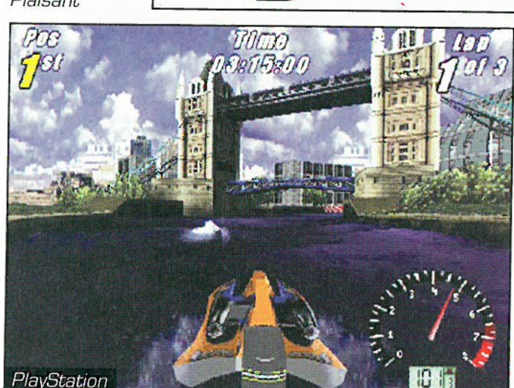
Éditeur : Inconnu à ce jour
Machines : PlayStation et Dreamcast
Sortie en Europe : Mi-2000

Hydro Sprint



L'effet de l'eau, ses remous et son rendu semblent assez bluffants sur Dreamcast.

Certains décors ont bénéficié d'un soin particulier. Plaisant







Pour arriver en tête de la course, il faut parfois savoir prendre des risques.

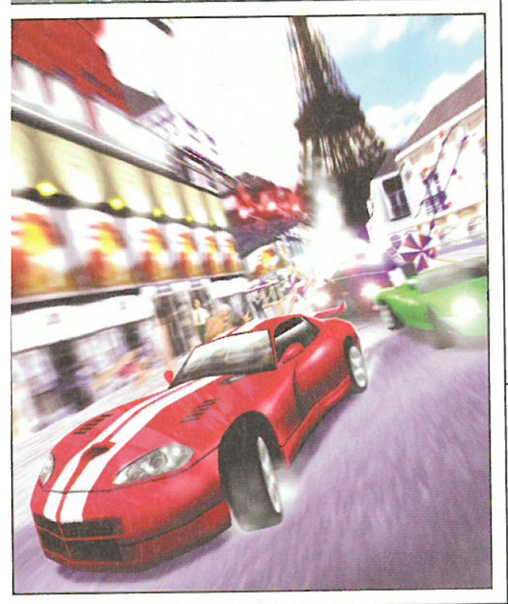
Les jeux de course sont légion. Normal, c'est un des genres les plus appréciés par nous autres joueurs. La bonne nouvelle, c'est qu'ils se diversifient, le bitume n'étant plus la seule surface sur laquelle il est bon de se tirer la bourre...



Hydro Sprint (dont le nom n'est pas encore tout à fait définitif) est un jeu de course quelque peu original et ambitieux puisqu'il se présente comme étant un « Gran Turismo sur l'eau ». Promethean Designs, développeur du jeu, a porté un soin tout particulier au rendu de l'eau. Cet élément pourra aussi bien être calme et plat, sans que le vent ne dessine aucune ride à sa surface, que tourmenté, avec des vagues furieuses qui viendront frapper votre coque. Pas étonnant lorsqu'on sait que, selon les circonstances, vous allez vous retrouver dans des rapides, des ravins ou sur l'océan. Il y a aussi des virées plus calmes, je vous rassure, et traverser les canaux d'Amsterdam, par exemple, vous permettra d'envoyer de belles gerbes d'eau sur les passants... Il faudra, bien évidemment, adapter votre style de conduite à la forme des circuits et aux différentes conditions météo. De votre talent dépend votre progression, puisque c'est en réussissant à gagner des courses que vous en faites apparaître d'autres et que vous gagnez de nouveaux véhicules (du jet-ski au catamaran). La difficulté est progressive et les bateaux adverses devraient être à la hauteur pour vous faire comprendre que, pour remporter une course, il ne faut pas avoir peur de vous mouiller.

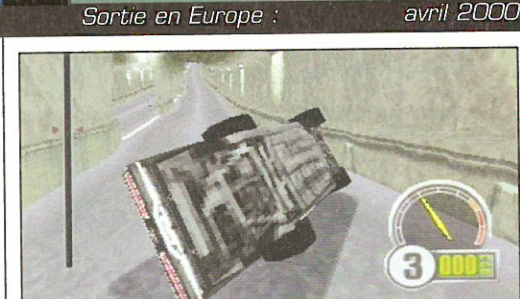
Dreamcast vs Play

A la vue des photos qui illustrent cette page le constat ne fait aucun doute : Hydro Sprint est bien plus beau sur la machine de Sega. Et c'est normal. Le rendu de l'eau n'a rien à voir et la définition graphique rend cette dernière version plus agréable à regarder. Gardons à l'esprit, cependant, que ce qui compte avant tout c'est la jouabilité. Et là, personne ne saurait porter de jugement avant d'avoir pu s'essayer aux deux versions. Hydro Sprint veut manifestement jouer la carte du réalisme, de la vraie simulation. Nous verrons dans quelle mesure ce pari est réussi. Et s'il l'est, nul doute qu'avec sa cinquantaine de circuits disponibles, ses multiples modes de jeu (possibilités de jouer à deux sur PS ; jusqu'à quatre sur DC) et sa réalisation qui semble être à la hauteur, nous ne passions quelques bonnes soirées à voler sur les flots en quête de victoires.





Éditeur :	Cryo Interactive
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	avril 2000



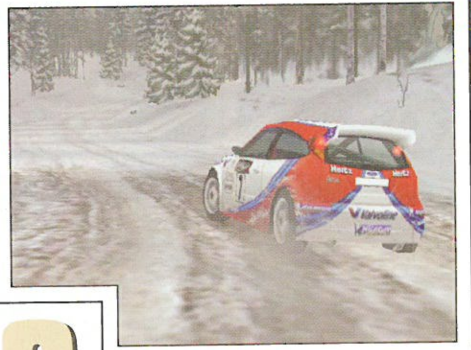
Les flics de Test Drive nous font une reconstitution de l'accident de Lady Di, sous le pont de l'Alma ! Bon, OK, c'est limite...

Test Drive 6

La série des Test Drive pointe encore le bout de son nez, cette année, avec un sixième opus qui s'annonce dans la continuité de ses aînés... Du « ouais bof » en perspective ! La version jouable qu'il nous a été donné d'essayer proposait un jeu tout aussi arcade qu'auparavant... « TD6 représente le jeu de course grand public par excellence », qu'il nous dit, le communiqué de presse ! Bref, vous piloterez de véritables bolides, qui ne demandent qu'à exprimer la puissance de leurs chevaux dans des courses se déroulant en pleine ville (Rome, Paris, Londres, etc.). Ce qui est marrant, c'est que les rues de ces villes, justement, ne vous sont pas réservées, et qu'il faudra faire avec le trafic dense qui les caractérise. Cela donnera lieu à des accidents spectaculaires, à chaque carrefour.

Heureusement, dans ce grand bordel, la Police est là pour vous arrêter et vous coller des amendes, à chaque fois que vous roulerez trop vite et trop dangereusement. A l'instar de Gran Turismo, vous commencerez la partie avec une petite somme d'argent, qui servira à acheter votre premier bolide. Ensuite, pour gagner toujours plus d'argent et vous payer des caisses vraiment classes, il faudra participer à des Championnats, ou même relever des défis en pariant du fric sur votre victoire, avec d'autres fous du volant. Notez également la présence d'un mode Poursuite, dans lequel vous incarnerez un flic et devrez stopper les conducteurs dangereux pour leur coller des contraventions. Rien de bien original pour ce titre exceptionnellement édité par Cryo.





Une modélisation qui enterre tout ce que l'on a pu voir actuellement sur Dreamcast.

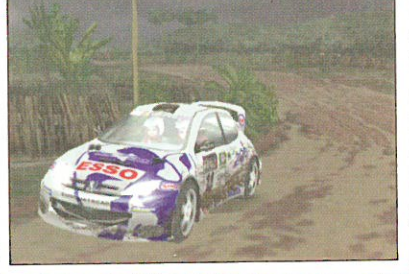
Éditeur :	Infogrames
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	mai 2000



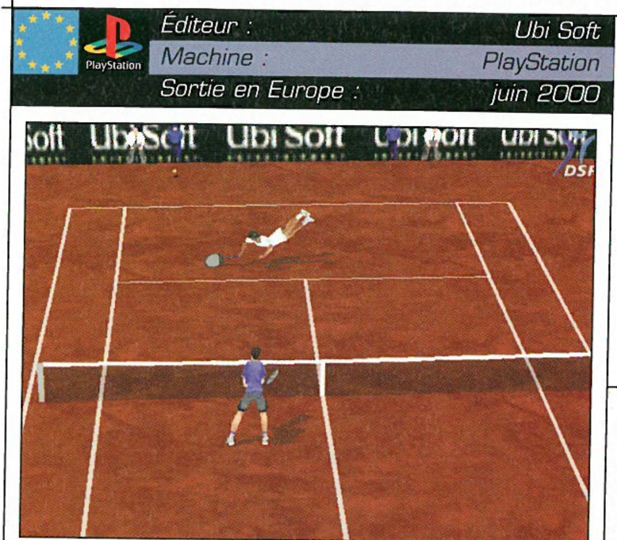
V-Rally 2 Expert Edition

Une petite news, comme ça, juste pour vous dire qu'Eden Studio et Infogrames après un long brainstorming ont décidé de ne pas sortir V-Rally 2 sur Dreamcast... pfff, meuh non, ne paniquez pas comme ça, c'est un poisson d'avril. En fait, la fine équipe a bien fait un p'tit « ouragan de cerveau » mais dans l'unique but de changer de titre. Cette version Dreamcast donc ne s'appelle plus V-Rally 2 Millenium Edition mais V-Rally 2 Expert Edition... hum, vous saisissez la nuance ? Que voulez-vous, les voies du marketing sont impénétrables.





Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	juin 2000





Les graphimes sont épurés au maximum, mais que peut-on espérer voir sur un court de tennis

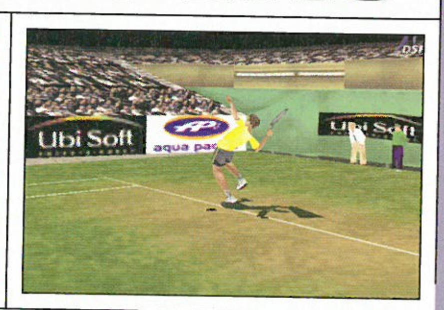


Yannick Noah All Star Tennis 2000

Genre sportif peu représenté sur la PlayStation, le tennis permet à Ubi Soft de se jeter de nouveau dans l'arène.



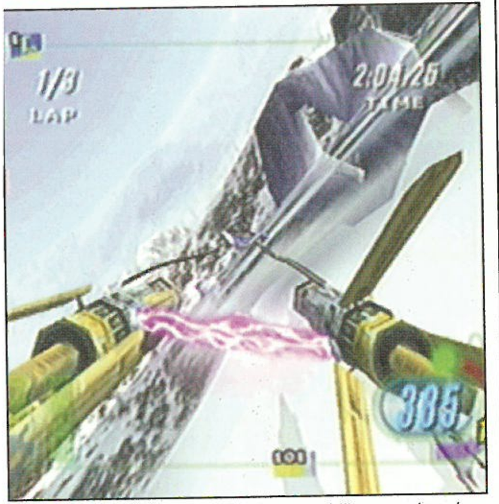




Jusqu'à 4 sur le court avec le mode Multi-joueurs.



Si le tennis a connu son heure de gloire sur 8 bits, en particulier sur NEC (Final Match Tennis), sur PlayStation, le genre n'a pas franchement motivé les développeurs. Pas assez rentable, sans doute. Qu'est-ce qui nous fait penser une chose pareille ? Ben, EA Sports ne s'est jamais aventuré sur ce créneau (sur PS), et là tout est dit ! Quoi qu'il en soit, ça n'empêchera pas les Smart Dogs de retenter leur chance. Les développeurs disposent d'un réel savoir-faire (cf. Tennis Arena et Yannick Noah all Star Tennis 99) qui devrait logiquement leur permettre d'atteindre leur objectif : faire de cette édition 2000 LA référence absolue en matière de simulation de tennis. Pour le moment, impossible de porter un jugement sur le gameplay, Ubi Soft nous a juste envoyé un petit communiqué de presse et quelques photos. Leur titre s'annonce en tout cas des plus complets : vous pourrez incarner 23 joueurs fictifs et 9 stars mondiales (Yannick Noah, Martina Hingis, Amélie Mauresmo, Barbara Schett, Conchita Martinez, Gustavo Kuerten, Todd Martin, Lleyton Hewitt et Richard Krajicek), participer à toutes les compétitions officielles du circuit international, surveiller l'évolution de votre tennisman au sein du classement ATP, et, bien sûr, jouer avec 3 potes ou potesses via le Multi-Tap. Sinon, comme le veut la coutume, on nous promet des animations d'une fluidité exceptionnelle, un gameplay d'un grande technicité, ainsi qu'une reproduction fidèle des styles de jeu des 9 joueurs professionnels cités plus haut. Voilà, c'est tout ce qu'il y a à savoir pour le moment, il ne nous reste plus qu'à attendre bien gentiment la première version jouable.



La perspective des graphismes rend l'impression de vitesse presque réelle.

Star Wars Episode 1 Racer

Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	printemps 2000

La vitesse, toujours la vitesse... Mais attention, les émotions fortes ont un prix lorsqu'elles vous font rencontrer un mur à 900 km/h !



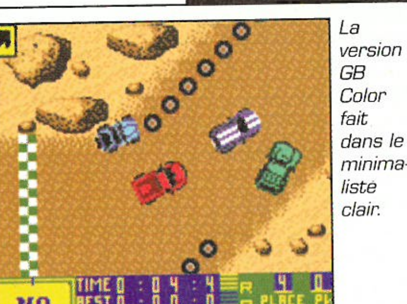
Star Wars, quand il n'y en a plus, il y en a encore. C'est comme ça, c'est la vie, on n'y peut rien... Force est de constater que les versions PC et N64, même si elles ne confinaient pas au génie, ont plutôt bien marché. Le pouvoir du marketing est ahurissant. Cette version DC semble toutefois bien partie pour remporter la palme de la version la plus aboutie, si LucasArts y met autant d'entrain et de moyens qu'il semble bien vouloir le dire. Une vingtaine de circuits seront disponibles et ce, dans huit environnements différents. Vous passerez au-dessus d'un lac de méthane, éviterez des pluies de météorites, traverserez des tunnels anti-gravité... Il vous faudra faire preuve d'astuce et de vigilance pour vous en tirer, surtout que chaque circuit comporte un ou plusieurs raccourcis. Alors, Star Wars Racer sur DC, grande opération marketing ou grand jeu ? La réponse dans le test complet, bientôt.




PlayStation

Et que ça se bouscule pour prendre un tournant...

Éditeur :	Infogrames
Machines :	PlayStation/GB Color
Sortie en Europe :	fin avril 2000


GB Color

La version GB Color fait dans le minimaliste clair.



PlayStation

4x4 World Trophy



Que les fanas de courses salissantes et funs se réjouissent, les 4x4 rugissants les attendent sur PS et GBC. Ne vous attendez pas à un pilotage en finesse. Ici, les moteurs rugissent, les roues tournent avec force dans le sable, la neige ou la boue et c'est la loi du plus fort - en même temps que celle du plus rapide - qui prédomine. World Trophy inclut le fameux Hummer, ce 4x4 de légende conçu par l'armée américaine au début des années 80. Lors de sa conception, le mot d'ordre était de réussir à mettre sur « roues » une machine capable de résister plus de 10 ans aux conditions les plus rudes. Ça ne plaisante pas... La version PS comporte évidemment quelques options inédites, par rapport à la GB (plus de circuits, possibilité de jouer à deux...) mais bon, c'est un peu normal. Un titre que l'on espère aussi bourrin que lors des démonstrations qui passent à la télé, tant qu'à faire...

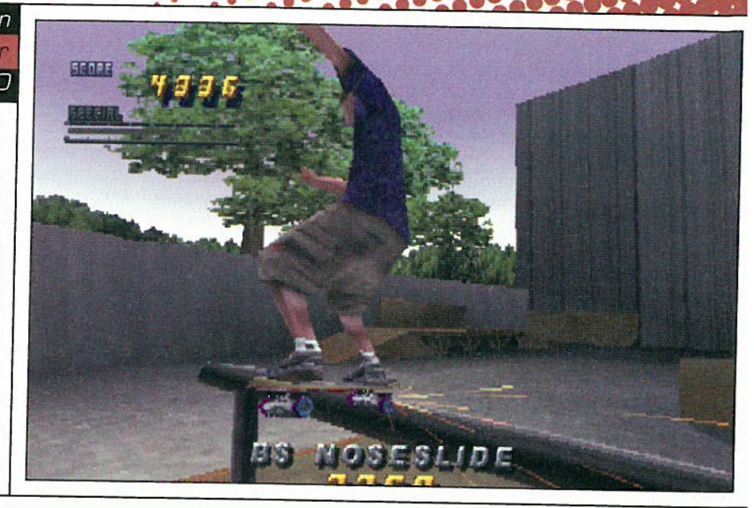

GB Color

L'effort est louable mais ça reste de la GB, alors les sensations de vitesse et de chaos...



Éditeur :	Activision
Machines :	PlayStation, Dreamcast, GB Color
Sortie en Europe :	automne 2000

Tony Hawk's Skateboarding 2



Les ventes de Tony Hawk's Skateboarding PlayStation : 80 000 exemplaires en France, 850 000 aux U.S.A. et 200 000 en Europe. Difficile de ne pas envisager une suite n'est-ce pas ?

Boum, ça vient de tomber sur mon bureau bordélique, c'est tout chaud. J'ai là, devant mes petits yeux injectés de sang, un communiqué de presse de deux pages aux couleurs d'Activision qui annonce officiellement la suite du fabuleux Tony Hawk's Skateboarding. Yahou ! Elle est pas belle la vie, hein ? Bon okay, sur ce coup-là, ils sont super en avance chez Activision, puisque la sortie de ce second volet est prévue pour l'automne prochain ! Argh, il va falloir prendre son mal en patience ! Avec un peu de chance, peut-être aurons-nous droit à un avant-goût de ce futur hit au salon de l'E3 en mai. On peut toujours rêver, ça ne coûte rien.

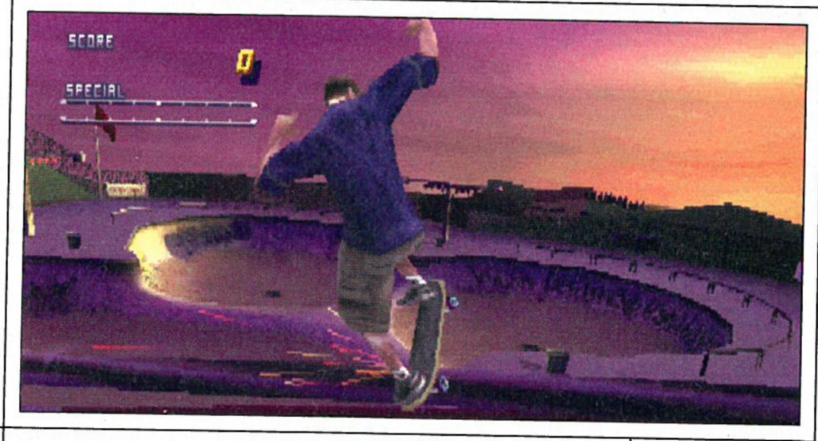


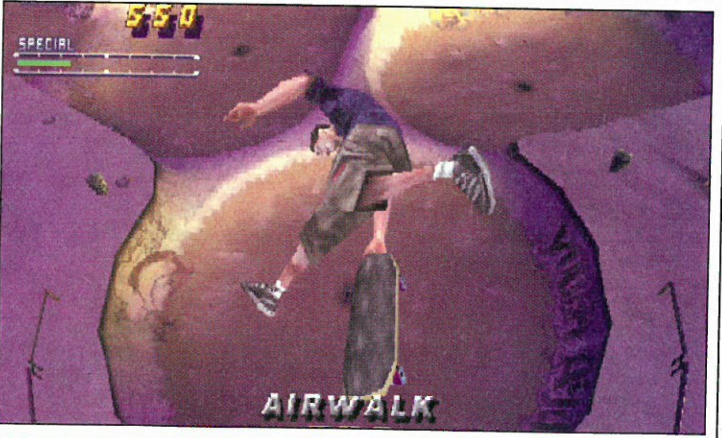
Si vous avez des potes, alors vous pourrez vous échanger les skates-park que vous aurez créés.



On en bave d'avance !

Pour ceux qui découvrirait le monde des jeux vidéo, sachez, que Tony Hawk's Skateboarding est à ce jour le soft ultime de glisse sur console. Il a d'ailleurs été reconnu en temps que tel non seulement par l'ensemble de la presse spécialisée mais par les éditions Nivéales (Freestyler, Snowsurf, Skieur) qui lui ont décerné un trophée. Si ce n'est pas une consécration alors je n'y connais rien ! Pour en revenir à Tony Hawk 2, pour le moment, nous devons bien sûr nous contenter de quelques photos (version Play). Ces dernières permettent néanmoins de se faire une petite idée des améliorations graphiques de ce second opus. Visuellement pas de problème, ça tue méchamment. Franchement Julo et moi on est carrément resté scotché comme des moules sur un rocher devant la finesse des textures, la profondeur des décors et le naturel des attitudes. Non mais matez-moi ces photos, c'est de la folie ! Ok, ok, ok, les screenshots ne rendent pas les coups, il faut voir le truc bouger maintenant, mais quand même. Outre les améliorations techniques de rigueur, Tony hawk 2 vous donnera la possibilité de créer votre propre skate-park via un éditeur d'une simplicité d'utilisation en-fan-tine (on nous promet un vaste choix de modules). Mais ce n'est pas tout , vous pourrez également créer votre skater, revoir complètement sa garde-robe (sweat, baggies, shoes...). J'en connais qui vont pouvoir se faire un peu de pub ! Parmi les autres nouveautés, on notera l'apparition du skate-park de Rio De Janeiro et surtout du Bowl de Maaarseiiilleuuu (mortel !). En revanche l'éditeur reste discret au sujet des modes de jeu (un mode 2 Joueurs en écran splitté et des ralentis sont au programme). Dernière bonne nouvelle : Mr Tony « nine hundred » Hawk endossera une seconde fois son costard de consultant pour guider les développeurs. Affaire à suivre donc.







Techniquement, 4WT tient la route, et l'ambiance est devenue bien plus chaleureuse.





Éditeur :	Midway
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	Mai 2000

4 Wheel Thunder

Présenté sans grand succès lors de l'E3 de l'année dernière, sous le nom d'XLeration, ce jeu de buggies made in Kalisto (France) nous revient dans une version quasi-définitive. Une bonne surprise qui plus est.



Les pistes en intérieur sont courtes, mais proposent des batailles plus acharnées pour la première place.



Certaines pistes proposent de nombreux raccourcis, qui permettent de gagner un temps précieux si vous faites bon usage des turbos.

Eh bien les choses ont pas mal avancé ! Depuis sa seconde présentation, il y a trois mois à la rédac', le jeu s'est bien amélioré. Il faut dire que nous avions été un peu déçus par ce jeu de course de buggies, qui manquait cruellement d'âme et de punch... Tout d'abord, l'impression de vitesse n'était clairement pas assez élevée. Défaut complètement gommé, grâce à l'apparition d'une jauge Boost, que vous devrez sans cesse remplir en roulant sur des turbos, disséminés un peu partout sur les circuits. Ensuite, concernant l'ambiance des arènes et des pistes en extérieur, l'ajout d'éléments comme des trains sur des ponts, des oiseaux qui s'envolent ou de buissons arides qui traversent la piste de part en part devant vous, donnent un peu plus de vie aux courses. Les décors sont de plus assez fouillés, variés et proposent même de temps à autres (quand les dénivelés le permettent) une distance d'affichage assez étonnante.

Un bon p'tit jeu, comme on dit

Voilà donc un jeu dont l'évolution nous aura agréablement surpris. Ça ne casse pas des briques non plus, hein, mais c'est devenu bien fun. Il faut pas mal batailler contre les adversaires, qui ne se laissent pas doubler facilement, et reviennent toujours à la charge. Et puis 4WT a beau être un jeu axé arcade, il reste cependant obligatoire de calculer vos trajectoires, histoire de ramasser un maximum de turbos, pour garder votre jauge de Boost constamment remplie. Il faudra également tenir compte du relief et ne pas faire n'importe quoi avec la direction, car les bolides mis à votre disposition (Buggy, Jeep, Quad ou Monster Truck) possèdent des suspensions super-molles qui vous font bondir à chaque bosse. Une conduite vraiment amusante, en somme, qui prendra encore une autre dimension dans le mode 2 Joueurs, proposant le même challenge, mais également rempli de petites épreuves sympatoches pour vous foutre sur la tronche entre potes. Bref, Kalisto a fait du bon boulot ! Allez, on développe tout ça le mois prochain, avec la version déf' et un test complet.



Le mode Deux Joueurs propose les mêmes challenges que le mode solo, avec en plus des épreuves originales, comme ici le mode Bombe.



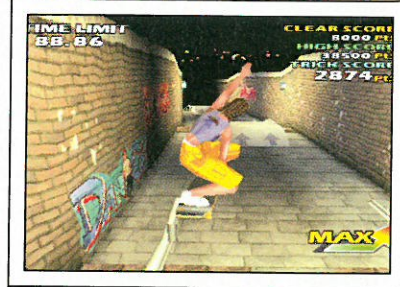


Street Skater 2

A priori, le succès de Tony Hawk's Skateboarding et son assise sur la scène du skate virtuel n'effraient pas Electronic Arts. Un challenge perdu d'avance ?



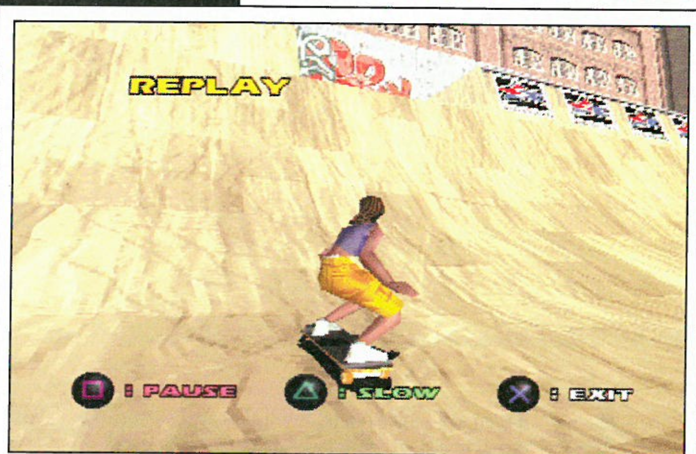
Comme dans Trasher, lors des grinds, vous devrez conserver votre équilibre.

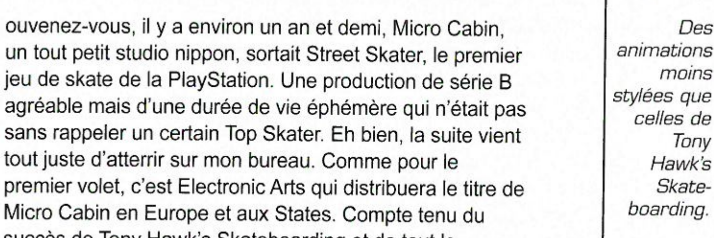




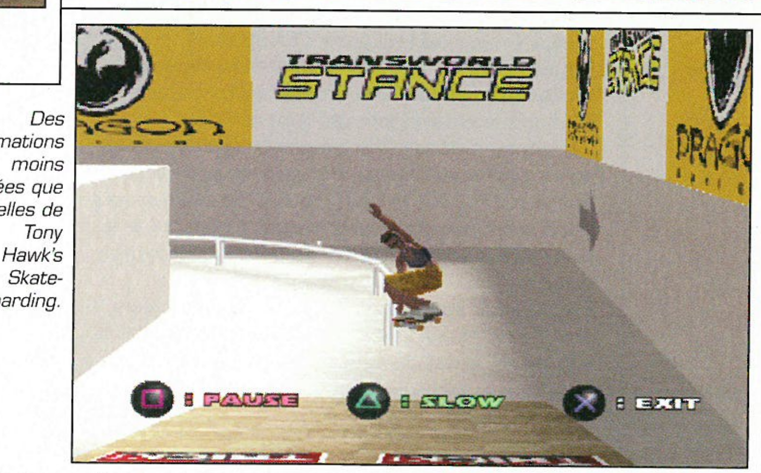


La bande son est assurée par 9 groupes de métal, de fusion et de hardcore dont les Deftones, Ministry, Static X et 8stops7.





Souvenez-vous, il y a environ un an et demi, Micro Cabin, un tout petit studio nippon, sortait Street Skater, le premier jeu de skate de la PlayStation. Une production de série B agréable mais d'une durée de vie éphémère qui n'était pas sans rappeler un certain Top Skater. Eh bien, la suite vient tout juste d'atterrir sur mon bureau. Comme pour le premier volet, c'est Electronic Arts qui distribuera le titre de Micro Cabin en Europe et aux States. Compte tenu du succès de Tony Hawk's Skateboarding et de tout le prestige qui gravite autour de cette licence, on ne peut que s'étonner d'une telle prise de risque. Le skate virtuel, c'est juste devenu un terrain commercial super casse-gueule et l'annonce de Tony Hawk 2 ne peut que compliquer les choses. Mais, finalement, que serait la vie sans défi ?

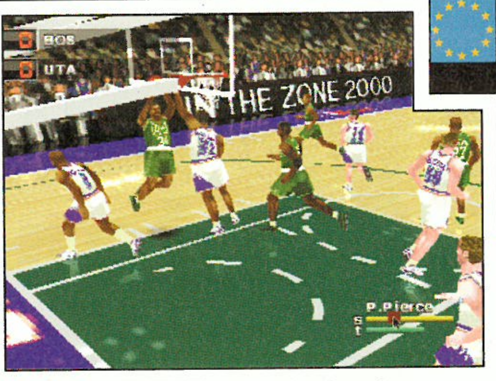


Des animations moins stylées que celles de Tony Hawk's Skate-boarding.

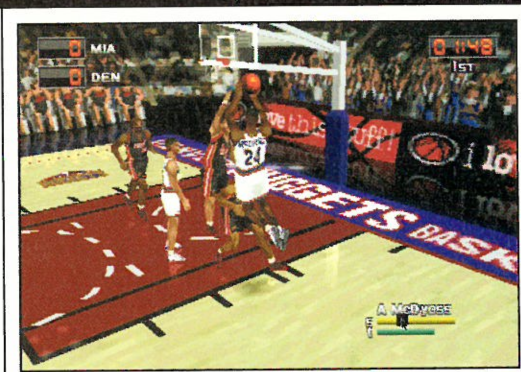
Ça va être dur !

Pour ce second opus, les développeurs de Micro Cabin ont clairement revu leur ambition à la hausse. Plus question désormais de se contenter d'un petit jeu d'arcade simpliste qui se torche en moins d'une demie journée. Street Skater 2 propose cette fois un gameplay un peu plus riche et de vrais modes de jeu. Le premier changement concerne la jouabilité. Dorénavant, vous avez le choix entre deux systèmes de contrôle. En mode Auto, les tricks dépendront de votre vitesse et de l'amplitude de vos sauts à l'instar du premier volet. En revanche, en manuel, vous devrez effectuer des combinaisons de touches avec vos petits doigts à vous comme dans Tony Hawk's Skateboarding. Si les possibilités sont nettement moins étendues que dans le titre d'Activision, la liste des tricks reste raisonnable avec des variantes pour chaque figure de base (kick-flip , grab, rotation, wall ride, hand plant) et les grinds ont également évolué. Eh oui, maintenant, on peut slider avec classe sur les copings des différents modules. Le principal atout de ce titre réside toutefois dans la présence d'un éditeur de skate-park. En deux temps trois mouvements et grâce à un vaste choix de modules (23 au total), on parvient à construire l'air de street de ses rêves. Cool ! Street Skater 2 permettra en outre de s'affronter jusqu'à 4 joueurs en écran splitté et de participer à une dizaine de compétitions différentes (big-air, vert'...). Maintenant, à côté de ça, il faut savoir que la réalisation n'est pas aussi chiadée que celle de son illustre concurrent. Les tricks ont nettement moins de style et les skateurs sont assez raides. Bref, logiquement, ce titre sympathoche ne devrait pas trop inquiéter Activision.





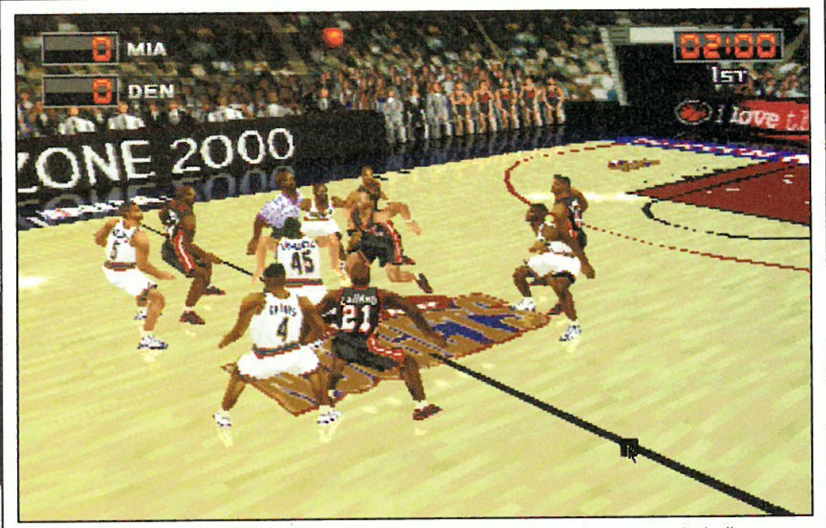
Éditeur :	Konami
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mai 2000



Des animations plus décomposées que dans NBA Live 2000. Pas mal.

NBA in the Zone 2000

Presque 6 mois après la sortie de NBA Live 2K, Konami se décide enfin à répondre à EA Sports. Une réactualisation de plus dans la jungle des simulations sportives.

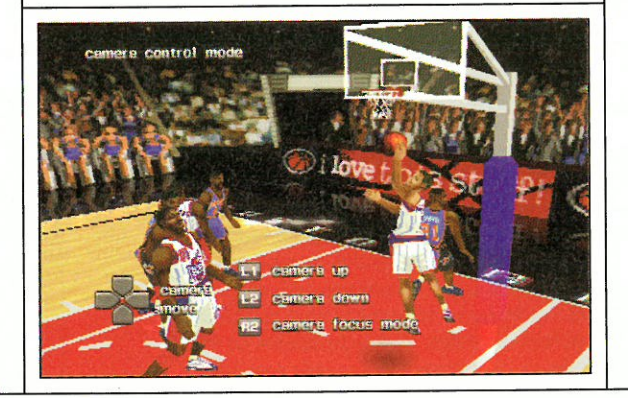


La touche triangle permet de se diriger automatiquement vers le porteur du ballon. Une bonne idée reprise de l'édition 99.

Le basket américain a beau ne plus avoir la cote auprès du grand public, il y aura toujours deux éditeurs qui s'acharneront à développer des simulations de ballon orange. On veut bien sûr parler d'EA Sports et de Konami. Les autres ont lâché l'affaire (peu rentable) depuis belle lurette. Après un NBA 2000 globalement convaincant mais pas franchement indispensable faute de réelles innovations, c'est donc à la branche Sport de Konami de nous présenter son rejeton. Evidemment, on s'y attend tous plus ou moins, NBA In The Zone 2000 ne révolutionnera pas le genre, et comme cette fameuse « révolution » ne peut être que visuelle, il faudra désormais, attendre bien gentiment les premières productions du genre sur PlayStation 2. Ben ouais, le basket ça restera toujours 10 grands gaillards sur un terrain recouvert de lattes de bois lustrées qui se disputent une ba-balle.

Indispensable ?

Un rapide tour d'horizon des modes de jeu suffit à prouver qu'aujourd'hui, les développeurs ont un peu tendance à tourner en rond. En fait, on retrouve exactement les mêmes modes de jeu que l'année précédente. Outre les compétitions habituelles (Saison, Exhibition, Play-Off et All-Stars), In The Zone 2K propose toujours un concours de tirs à trois points et le fameux concours de dunks. Néanmoins, ce dernier fonctionne différemment. Cette fois-ci, il ne s'agit plus de reproduire une combinaison de touches abracadabrante pour voir le joueur effectuer automatiquement son slam, l'épreuve est devenue un peu plus technique. Vous devrez d'abord doser l'élan du joueur en pompant comme un malade sur la touche rond, puis déclencher votre impulsion au bon moment afin d'atteindre l'arceau et enfin slamer comme un fou en utilisant, là encore, de savantes combinaisons de touches. Vous avez également la possibilité de choisir l'endroit à partir duquel vous souhaitez démarrer votre prise d'élan. Une fois le dunk effectué, les juges vous attribuent une note. Pas si anecdotique que ça. Concernant, le gameplay, à l'instar de In The Zone 99, cette nouvelle mouture vous convie à un basket un rien plus technique que NBA Live 2000 d'EA Sports. Les phases de jeu se sont révélées toutefois moins vives que chez son concurrent, les accélérations notamment gagneraient à être un peu plus marquées. Les développeurs ont également amélioré la gestion des collisions entre les basketteurs : il est devenu quasiment impossible de faire le forcing sans utiliser les feintes. Profitons-en au passage pour signaler un défaut assez gênant : lorsque vous feintez à côté de la ligne de touche, votre joueur sort systématiquement des limites du terrain, c'est franchement agaçant. Enfin si graphiquement, ce titre ne peut prétendre rivaliser avec le luxe visuel du titre d'EA Sports, en revanche, les joueurs bénéficient de mouvements nettement mieux décomposés notamment sur les dunks. Cette édition 2K en devient-elle pour autant indispensable ? Chaque chose en son temps...

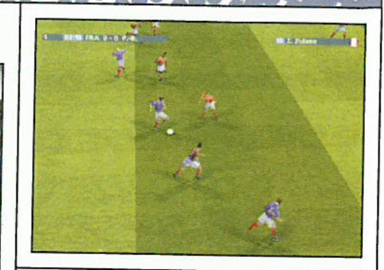


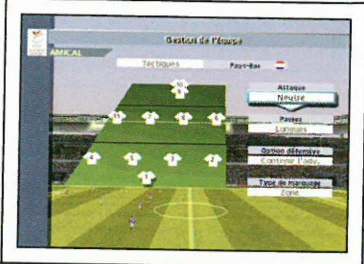
Éditeur :	E.A. Sports
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mai 2000



Même si on en reconnaît pas les joueurs, Euro 2000 est une réussite graphique incontestable.

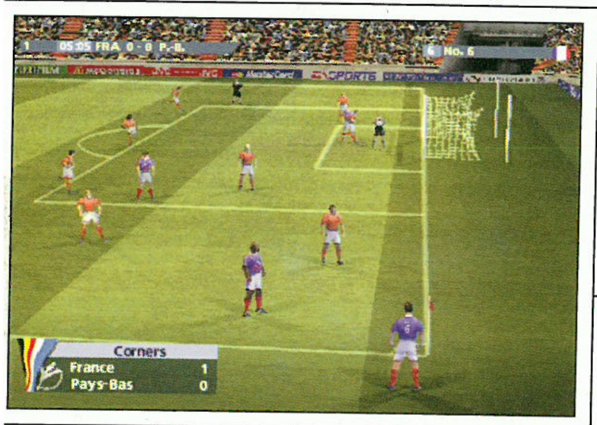


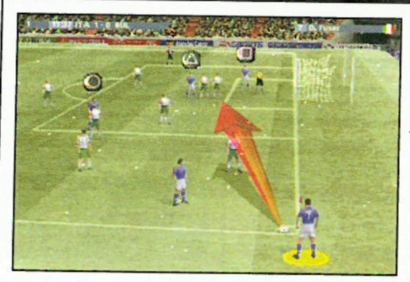


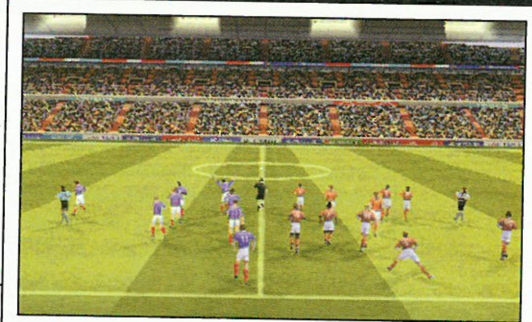


Euro 2000

Le marketing domine l'univers du jeu vidéo. EA Sports nous fait la brillante démonstration de cette triste réalité, avec l'annonce de sa prochaine simulation de foot.







La vitesse de jeu a été ralentie mais, devant les cages, cela reste du patator.





Argh ! Mais c'est un vrai cauchemar ! EA Sports remet ça ! Il nous refait le coup du « un jeu de foot tous les six mois » (FIFA 99 - En Route pour la Coupe du Monde - FIFA 2000). Et dire que je pensais qu'on n'allait plus entendre parler de simulation de balle au pied avant l'année prochaine. Ben, non, on a tout faux, cette fois l'éditeur recycle le moteur de FIFA pour s'attaquer à une nouvelle licence, celle de l'Euro 2000 ! EA Sports, le maître incontesté de la réactualisation. Mais qui sait, il y a peut-être des amateurs.

Un produit marketing

Euro 2000 sera donc le seul et unique jeu dédié au championnat d'Europe des nations. Supeeer ! Très franchement, quel est l'intérêt d'une telle sortie pour ceux qui possèdent déjà FIFA 2000 ? Quitte à investir dans un autre jeu de foot, autant se tourner vers quelque chose de radicalement différent... de révolutionnaire... suivez mon regard... Okay, vous pourrez jouer les éliminatoires, choisir l'une des 49 équipes participant aux qualifications, rencontrer les sélections qui ont marqué l'Histoire de l'Euro depuis 40 ans (les Bleus de Platini, la Hollande de Van Basten). Le mode Entraînement propose désormais des petits exercices pour bien maîtriser les subtilités de jeu comme les timings sur les gestes aériens et le déroulement du jeu respecte précisément celui du véritable Euro (calendrier, stades, rencontres). Globalement, Euro 2000 ressemble comme deux gouttes d'eau à FIFA 2000. Bien que les développeurs aient eu la présence d'esprit de ralentir le rythme de jeu, le feeling reste toujours très (trop ?) orienté arcade. En clair, en mode Amateurs, on marque 7 buts en 8 minutes ; en Professionnel, les matchs prennent l'allure d'affrontements de ping-pong et il est encore possible de parcourir une grande partie du terrain avec un seul joueur. Maintenant, il ne s'agissait que d'une version bêta ; sait-on jamais, une surprise de dernière minute... Les améliorations sont principalement d'ordre esthétique : les visages des joueurs sont un peu plus expressifs (ils ont les yeux ouverts !), on distingue les ombres portées des cages et des structures du stade (très joli), les joueurs donnent moins l'impression de glisser sur la pelouse, enfin de nouveaux patterns d'animation ont fait leur apparition. Rien de comparable cependant avec la motion capture hyper naturelle d'ISS Pro Evolution. Le grand public mordra-t-il une nouvelle fois à l'hameçon ? Ne sous-estimons pas le pouvoir du marketing. Et là tout est dit.





Éditeur :	Virgin I.E.
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mai 2000



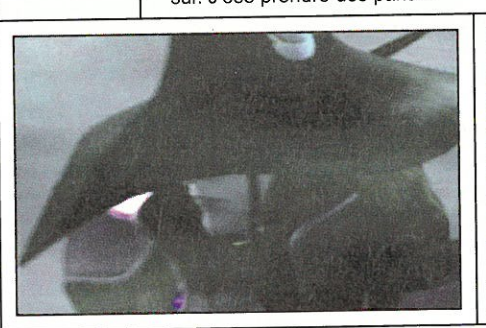
On se demande ce que le cochon vient faire sur l'aire de combat...

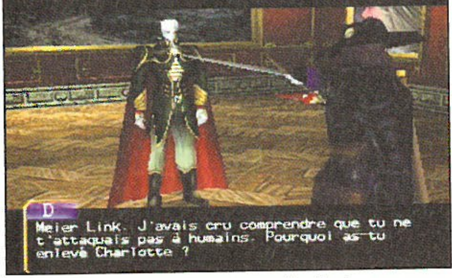
Toshinden 4

Surprise ! Alors que l'on se croyait débarrassé de la série, voilà que Toshinden arrive avec un nouveau rejeton. Bon, pour dire la vérité, moi, Toshinden, j'ai plutôt bien aimé au début. Evidemment, à l'époque (c'est-à-dire au tout début de la PlayStation), c'était très beau et pas si inintéressant à jouer. Les épisodes se sont néanmoins suivis sans qu'il y ait de véritables innovations, et la concurrence, alors, s'est faite plus rude. Avec Toshinden 4 (appelé également Toshinden Subaru), on atteint de nouveaux sommets d'infantilisme. Tamsoft a pris le relais de Takara et nous propose un titre résolument gamin, avec des persos qui ont tout sauf l'air menaçant et des techniques de combats très superficielles. Bon, d'accord, c'est une preview mais il ne m'a pas fallu des semaines pour m'en rendre compte. Toshinden 4 ne sera donc peut-être pas un mauvais jeu, mais en tout cas il ne défraiera pas la chronique, ça c'est sûr. J'ose prendre des paris...



Angel Kick.





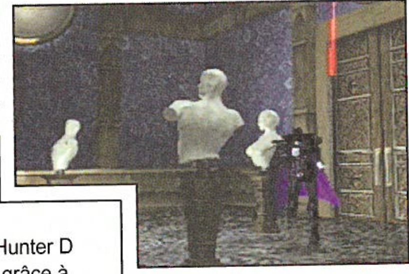
Le scénario se dévoile à vous au fur et à mesure de vos rencontres.

Éditeur :	Virgin I.E.
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mai 2000



L'animation, lors des combats à l'épée, est d'assez bonne facture.

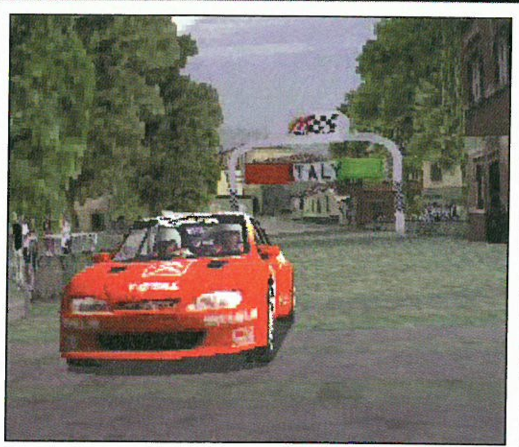
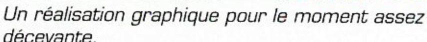
Vampire Hunter D

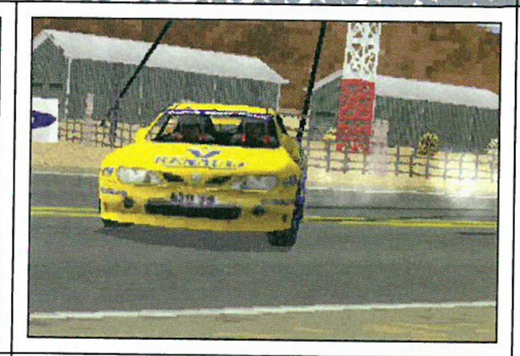




Basé sur le manga de Hideyuki Kikuchi, Vampire Hunter D est un titre que les fans de japanim' connaissent grâce à l'OAV du même nom. Un nouveau film est également prévu mais on ne peut pas dire que de ce côté-là, il y ait eu surexploitation. Le jeu reprend l'ambiance de la série, avec votre personnage sombre, habillé de son éternel chapeau et de sa cape noire, l'air mystérieux et sûr de lui. Armé d'une longue épée, il est aidé en toute circonstance par sa main gauche, sur la paume de laquelle se trouve un visage (!). VHD a de faux airs de Resident Evil, avec ses décors en 2D où vous évoluez et ses ennemis inquiétants. L'atmosphère lugubre convient bien et on se prend pas mal au jeu. Maintenant, il faut bien avouer que la maniabilité n'est pas son point fort et que les angles de caméra gênent un peu parfois. Peut-être s'y habitue-t-on avec le temps... Ah, et pour ceux qui se poseraient la question, le D de Vampire Hunter est la première lettre de... Dracula !

Éditeur :	Infogrames
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mai 2000



Un réalisation graphique pour le moment assez décevante.




Un mode Ralenti permettra de revoir sa course sous tous les angles.

Michelin Rally Masters

A quelques mois de la sortie de la suite de Colin McRae, Infogrames s'apprête à lancer une nouvelle simulation de rallye sur le marché. Un défi de plus pour l'éditeur lyonnais !



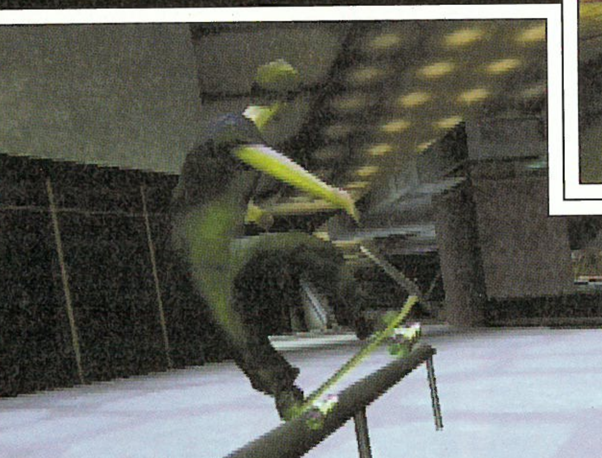
Il suffit de jeter un petit coup d'oeil aux chiffres de vente de Colin McRae Rallye et de la série V-Rally, pour réaliser que la simulation de rallye fait partie des genres les plus rentables sur PlayStation. Forcément, de telles success stories, ça motive. C'est donc au tour des Suédois de Digital Illusion de nous donner leur vision de ce sport mécanique. Plutôt que de nous pondre un énième clone des titres cités plus haut, ce studio de développement venu du froid a choisi de faire découvrir au public une compétition assez peu médiatisée, diffusée principalement sur la chaîne Eurosport : le Rallye Masters. Le principe est simple : deux pistes aux tracés rigoureusement identiques disposées en parallèle, deux pilotes, et… que le meilleur gagne. Dans cette épreuve chaque concurrent parcourt la même distance et rencontre les mêmes difficultés techniques. Une nouvelle conception de l'équité en quelque sorte !

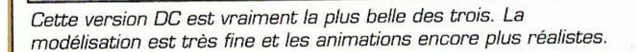
Ultra-complet mais...

Comme Michelin Rallye Masters dispose de la licence de la FIA, on retrouve la plupart des grands noms de la discipline (Vatanen, Panizzi, Colin McRae, Delecour, etc.) ainsi que leurs voitures, soit 17 caisses au total réparties en trois catégories (Formule, WRC et Légendes). Il faut également savoir qu'en plus des pistes dédoublées de Rallye Masters, le titre de Digital Illusion proposera également une trentaine de spéciales traditionnelles en linéaire ou en boucle réparties sur cinq zones géographiques (Indonésie, Angleterre, Suède, Etats-Unis et Italie). Vous pourrez choisir de courir contre les temps de référence des autres pilotes ou contre un adversaire. Le pilotage, quant à lui, se situe à mi-chemin entre la simulation et l'arcade, entendez par là, qu'il est possible d'effectuer de gros travers en serrant bien fort le frein à main. Sur la version bêta que nous avons essayée, la conduite demandait toutefois un certain doigté et quelques modèles physiques comme le jeu des suspensions ou les réactions de la voiture en cas d'embardées spectaculaires sont plutôt réussis. Pour le moment, la chose la moins convaincante reste la réalisation technique. On se situe à des années lumière de Colin McRae Rallye, de V-Rally 2 ou encore du surprenant Rally Championship. Les décors minimalistes au possible souffrent d'un clipping aigu, les textures ont tendance à pixelliser méchamment et la modélisation des bolides ne correspond pas franchement aux standards de qualité actuels (lignes assez grossière, manque de détail, absence de déformations). Bref, un grand ravalement de façade est à prévoir ! Allez, hop au boulot les gars !

Dreamcast

Éditeur :	Crave Entertainment
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	mai 2000

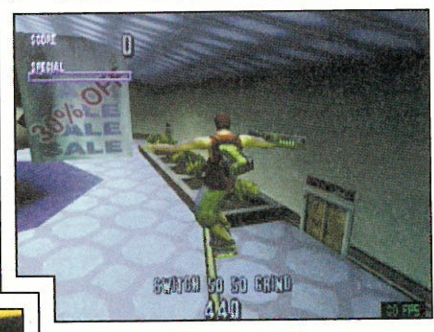


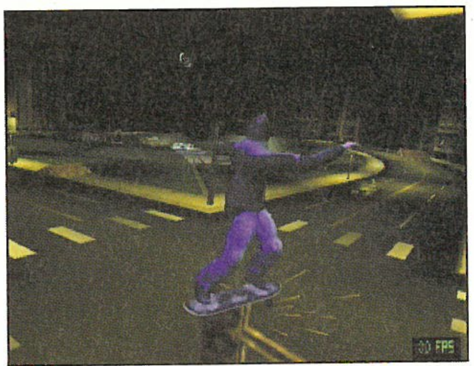


Cette version DC est vraiment la plus belle des trois. La modélisation est très fine et les animations encore plus réalistes.



Rââh, un grind de plus de 10 mètres... C'est le pied de jouer à Tony Hawk !







Tony Hawk's Skateboarding

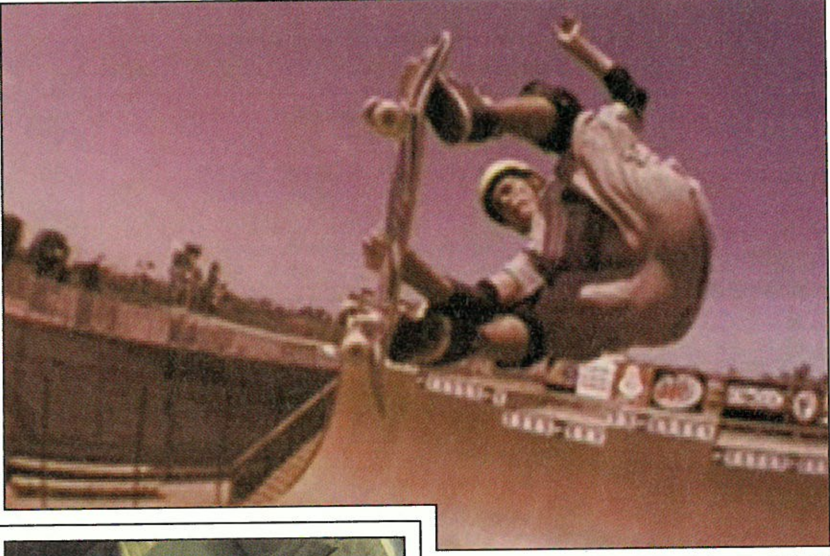
Après avoir sévi sur PlayStation et Nintendo 64, le père Tony Hawk et ses potes ramènent leurs tricks sur Dreamcast ! Qu'apporte donc cette nouvelle version ? Voici nos premières impressions à chaud...



Décidément, les possesseurs de Dreamcast ont de moins en moins de raisons d'envier leurs potes atteints de PlayStationite aiguë... Après Soul Reaver, Tomb Raider IV ou encore Re-Volt, Tony Hawk's Skateboarding sur Dreamcast s'apprête à devenir la version la plus classieuse du meilleur jeu de skate disponible à ce jour, toutes plates-formes confondues ! La version bêta que nous avons eu la chance d'essayer mérite déjà tous les termes les plus élogieux. Cependant, le jeu reste le même, dans le fond... Les modes n'ont pas bougé : il sera toujours question de progresser dans le mode Carrière, afin de remporter des cassettes vidéo et ainsi débloquer de nouvelles pistes, de nouveaux boards, etc. Idem concernant le gameplay, vous retrouverez les mêmes commandes, les mêmes niveaux, les mêmes manips', les mêmes tricks... Bref, ne vous attendez pas à jouer à un nouveau Tony Hawk, car à l'instar de la version N64, il s'agit exactement du même jeu !

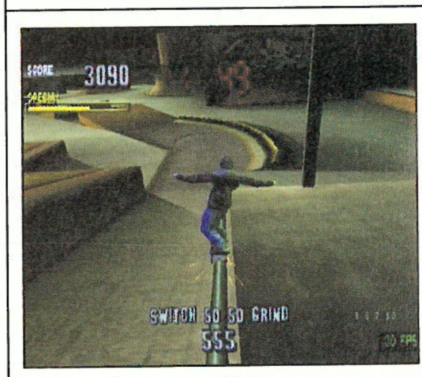
Alors, rien de neuf ?

Ben si, quand même. 128 bits obligent, le jeu se trouve nettement amélioré, techniquement, c'était la moindre des choses. De ce côté-là, donc, vous ne serez pas déçu ! La modélisation est d'une finesse irréprochable, tout comme les animations des personnages, qui sont devenues encore plus réalistes... Un vrai bonheur ! Au même titre, les bruitages ont également bénéficié d'un soin tout particulier. Il n'a jamais été aussi trippant d'entendre son truck frotter contre une rampe métallique, à la réception d'un 540 Switch Varial + Stalefish ! Bref, même si le jeu reste globalement le même, les améliorations techniques apportées devraient satisfaire tous les fans de cette extraordinaire discipline, mais aussi tous les possesseurs de Dreamcast, qui commencent enfin à être gâtés ! Malheureusement, certains détails graphiques n'étaient pas encore réglés et quelques bugs pointaient encore le bout de leurs pixels, mais tout devrait entrer dans l'ordre d'ici la version test. Rendez-vous donc le mois prochain pour un décorticage en bonne et due forme.





Certains sauts vous emmèneront à des hauteurs vertigineuses.



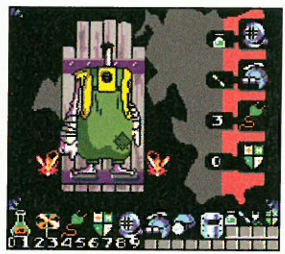
NEWS GAME BOY COLOR

Toonsylvania

Editeur : Ubi Soft
Disponibilité : mai 2000



Si je vous dis Toonsylvania, vous risquez de rester de marbre par pure ignorance. Pourtant, il paraît trait que ce dessin animé produit par les studios DreamWorks (Spielberg, Geffen, Katzenberg) ferait un carton aux Etats-Unis en ce moment. En tous cas, ce que l'on en sait, c'est que l'animé met en scène des personnages tirés de l'univers du fantastique. Le héros principal se nomme Doc Vic Frankenstein et son sous-fifre, Igor le bossu. Après une expérience ratée menée par Igor pendant l'absence de son maître, Phil s'est retrouvé atomisé en plusieurs morceaux. Il devra partir à la recherche des fragments de son ami en explorant cinq mondes. Mais avant cela, il récoltera des éléments pour fabriquer une invention, sans laquelle il ne pourra battre le boss de fin de niveau. Prometteur autant graphiquement que dans son principe, il faudra cependant patienter jusqu'au mois de mai pour juger sur pièce de la qualité de ce prochain jeu de plate-forme.

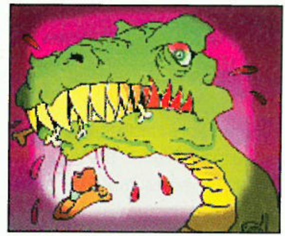




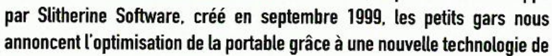
Tyrannosaurus Tex

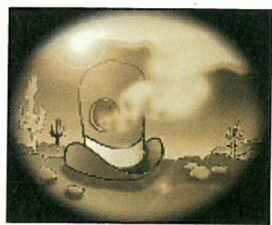


Editeur : Eidos Interactive
Disponibilité : Printemps 2000



Si vous voulez mon avis, Tyrannosaurus Tex doit être un gros pipeau monté de toutes pièces par Eidos Interactive, histoire de faire parler de lui dans le cadre du traditionnel poisson d'avril. En effet, le jeu se targue d'arborer des graphismes en 3D temps réel digne des consoles 32 bits et de bénéficier d'un son lui aussi en 3D ! Ben voyons ! Sinon, le soft serait un Doom-like et proposerait des modes ahurissants comme le Deathmatch (avec un câble Link) à plusieurs. Développé par Slitherine Software, créé en septembre 1999, les petits gars nous annoncent l'optimisation de la portable grâce à une nouvelle technologie de pointe qui offrirait de très grandes possibilités de programmation. Je serais bien curieux de voir ça. Alors, délire mégalomaniac ou vérité vraie ? Info ou Intox ? Seule l'approche fatidique du printemps pourra nous apporter un élément de réponse. A mon avis, c'est du pipotage... mais bon. Wait and see (à métaux).



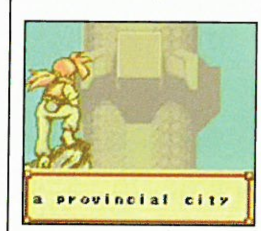






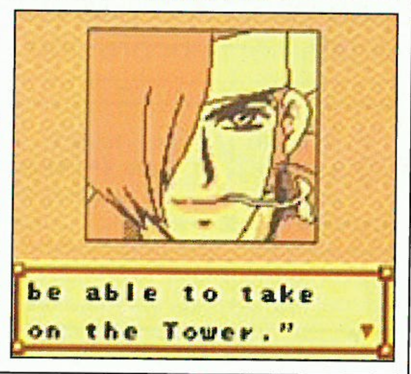
Azure Dreams

Editeur : Konami
Disponibilité : mai 2000



Sur PlayStation, Azure Dreams était déjà assez soporiphique scénaristiquement parlant, et aussi très décevant au niveau de sa réalisation. Sur la portable de Nintendo, il en sera tout autrement puisque l'interface se prête en revanche, parfaitement au format de la console. On retrouvera la tonne de dialogues qui avait jadis endormi le joueur fana de RPG sur Play, et le concept de la tour qui vous refait partir de zéro en ce qui concerne vos caractéristiques. Quant à la petite histoire, sachez que votre père s'est perdu dans cette fameuse tour et que bien évidemment, vous partirez à sa recherche une fois en pleine possession de vos moyens. Graphiquement somptueux pour de la GBC, les vues de haut à la Zelda alternent avec des passages plus conventionnels dans lesquels vous voyez vos interlocuteurs vous parler. Autrement, le jeu sera disponible en mai.







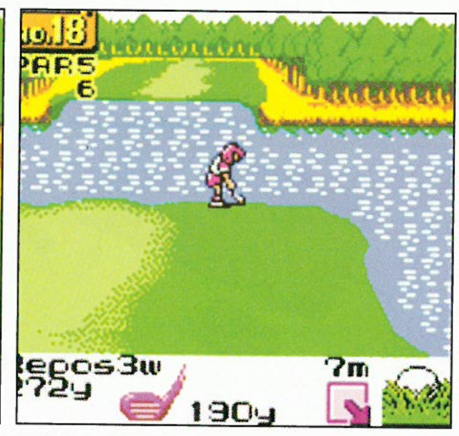


Golf King

Editeur : Crave Entertainment
Disponibilité : avril 2000

Pour la fin du mois d'avril, Crave Entertainment va nous démontrer son savoir-faire en matière de jeu de golf. Le titre promet trois parcours ainsi que dix-huit trous (vous avez vu la précision ?) avec un total de vingt-trois participants virtuels. La grande originalité de ce jeu proviendra de sa réalisation technique qui, attention, accrochez-vous bien, utilise de la 3D ! Apparemment, chaque coup sera calculé de façon précise sur le terrain ! De plus, la cartouche contiendra une pile de sauvegarde pour garder en mémoire toutes vos parties, entre deux lunchs. Golf King prévoit aussi le jeu à deux via le câble Link, alors que demander de plus hein ?





L'Histoire des jeux vidéo

Partie 4 : Les bases de l'Empire Nintendo

1970 1988*

Jusqu'à présent, nous avons parlé de machines que seuls les plus passionnés ou les plus vieux d'entre vous connaissent. D'obscures consoles aux capacités franchement limitées mais qui ont jeté les bases de l'industrie que l'on connaît aujourd'hui... Dans ce quatrième volet de l'Histoire des jeux vidéo, nous foulons du pied et de la plume des territoires plus familiers et plus connus. Grand bien nous en fasse, c'est également encore plus intéressant !

Résumé de l'épisode précédent : Le marché américain du jeu vidéo, en pleine expansion, subi un choc énorme lorsque fin 83-début 84 l'économie du système s'effondre. L'apparition des micro-ordinateurs (plus performants) et la médiocrité de nombreux titres portent un coup presque fatal au marché des consoles. Les principaux constructeurs américains encaissent le séisme avec pertes et fracas, certains abandonnant même leur branche ludique. De son côté, cependant, Nintendo s'apprête à envahir le Monde...

Gunpei Yoko, inventeur de génie.

Nintendo est une entreprise qui est vieille de plus d'un siècle. D'abord spécialisée dans les cartes à jouer - elle s'associera avec Disney en 1959 pour pouvoir utiliser ses personnages - la société s'intéressera peu à peu à d'autres secteurs d'activités à partir des années 60. Ce sera très éclectique : production de portions de riz instantané, ouverture d'un « love hotel » avec des chambres louées à l'heure (!), mise en place d'une compagnie de taxis... Finalement, tout ces projets, pour des raisons diverses, seront abandonnés. En 1969, un département « jeux » est mis en place. Son nom est simple : Games. Au début des années 70, ce sont les inventions de Gunpei Yoko (père de la Game Boy) qui alimenteront ce secteur : Ultrahand (une extension de bras bizarre mais qui s'écoulera à plus d'un million d'exemplaires), Love Machine (un couple se tient par la main, pose ses mains libres sur une machine et cette dernière fait un commentaire - très japonais), Beam Gun (jeu de tirs avec des pistolets réagissant à la lumière)... Gunpei Yoko fait figure de visionnaire et de touche-à-tout. En 75, Nintendo s'intéresse à la vague des consoles qui inondent le marché américain (l'Odyssey) mais ne possède pas les compétences nécessaires pour fabriquer une machine de son propre cru. La société s'associe alors à Mitsubishi Electronics et sort, en 77, le Color TV Game 6 (qui propose en fait plusieurs variantes du jeu de tennis). Pour la petite histoire, sachez que c'est également en 77 que Shigeru Miyamoto est embauché par Nintendo en tant que Game Designer. Il remplira cette fonction à merveille... Peu de temps après, c'est l'évolution des calculatrices qui donne une nouvelle idée à Gunpei Yoko : les Game & Watch. Ces machines petites, simples et qui proposent des graphismes sommaires se révèlent être une excellente idée pour une bonne et simple raison : elles sont amusantes. En s'associant cette fois à Sharp,



Le Color TV Game 15, successeur du CTVG 6.



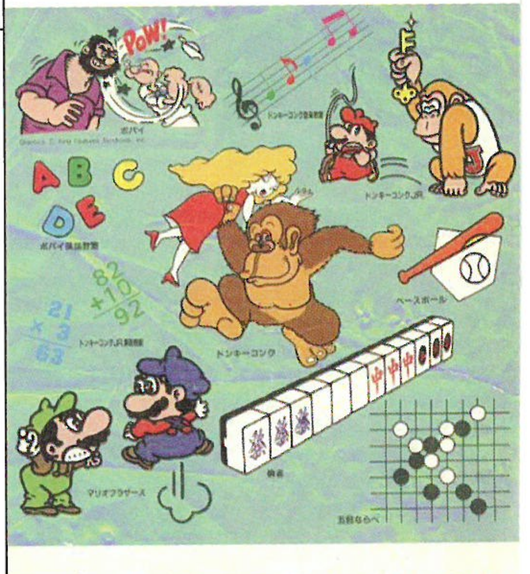
Le carton original de la Famicom. Celle-ci était même en promotion...

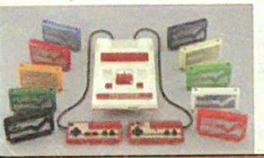
** les dates ne sont données qu'à titre indicatif. Elles couvrent le sujet dont il est question sans se suivre systématiquement d'un mois sur l'autre.*

Nintendo commence donc, au tout début des années 80, à mettre un pied dans l'univers des jeux vidéo. Les petites foulées deviennent tout à coup des pas de géant.

Apparition de la Famicom

C'est en 83 que la Famicom (abréviation, rappelons-le, de Family Computer) sort au Japon. Il s'en vendra 500 000 lors de ses deux premiers mois de sortie. Le fait qu'il n'y ait pas de concurrent réel à ce







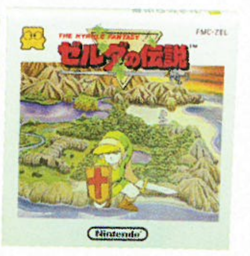
Le Famicom Disk System.



Les bornes d'arcade de Radarscope (81) seront « recyclées » pour faire tourner Donkey Kong.

moment joue bien sûr en faveur de ces bons chiffres. Vendue à un prix très compétitif (aux alentours de 500 francs), les magasins ne gagnent pas beaucoup d'argent en la distribuant. Hiroshi Yamauchi, président de Nintendo, les convainc tout de même de l'utilité de la chose en affirmant que c'est grâce aux jeux à venir qu'il sera possible de faire du profit. Il ne se trompait pas. Basée sur une architecture 8 bits, la Famicom possède des capacités somme toute limitées. Les vagues de premières machines souffriront même d'un défaut majeur qui faisait « geler » certains jeux à n'importe quel moment. Il s'avérera par la suite que c'est un des composants de la machine qui était fautif. Yamauchi décide alors de rapatrier toutes les Famicom en vente afin de corriger ce défaut, même s'il n'est pas systématique, et n'hésite pas à faire perdre à sa compagnie plusieurs millions. Il n'aura pas à le regretter : dès 1984, les profits de la société sont plus importants que jamais. Les petits Japonais commencent à faire la queue devant les magasins pour se procurer le plus rapidement possible le dernier jeu Famicom sorti.



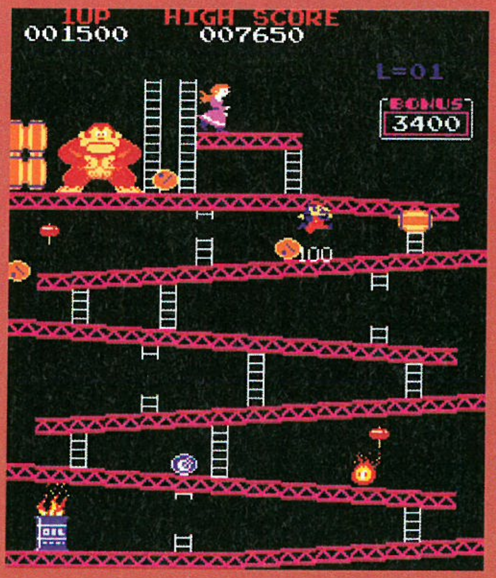


Zelda sur Disk System (86).

L'Histoire de Mario



Au début des années 80, Shigeru Miyamoto commence à travailler sur le premier jeu qu'il élabore entièrement seul. C'est ainsi que naît Donkey Kong. L'inspiration du créateur lui vient du conte de La Belle et la Bête, mais il s'y ajoute également - c'est évident - une référence au film King Kong. Le nom de Donkey Kong est venu à l'esprit de Miyamoto alors qu'il cherchait un mot anglais signifiant idiot ou stupide. Il est finalement tombé sur « donkey » (que l'on pourrait traduire par « âne ») et l'a conservé, par dérision. C'est donc dans Donkey Kong, en 81, qu'apparaît pour la première fois Mario, qui n'a alors pas de nom. On l'appelle tout simplement Jumpman (jump = sauter en anglais). Mario héritera de son nom lorsque certaines personnes, au sein de Nintendo of America, trouvent que le petit personnage ressemble au propriétaire de leurs bureaux de New York, un certain Mario Segali. Quelques années plus tard, Luigi s'appropriera le prénom du propriétaire d'une pizzéria dans laquelle les employés de Nintendo ont coutume de déjeuner. Pour en finir avec Mario, précisons que son look quelque peu désuet est dû aux limitations graphiques du début des années 80. A l'époque, en effet, il était impossible de proposer des graphismes fouillés. Pour aller à l'essentiel, Miyamoto a donc créé un personnage que l'on puisse facilement reconnaître, avec un gros nez (sous lequel se trouve une moustache, histoire de le faire ressortir), une casquette (il ne pouvait pas simuler le mouvement des cheveux) et un vêtement rouge et bleu. Ces couleurs se distinguaient bien et permettaient de voir que les bras du personnage bougeaient, pendant ses déplacements.



La demande est croissante et Nintendo a du mal à faire face à un tel engouement. C'est à cette époque que Yamauchi crée des équipes de recherches et développement indépendantes (les fameuses sections « R&D » de toute société qui veut innover un tant soit peu) et qu'il embauche de nouveaux designers. La politique de Nintendo est alors claire : il faut créer des jeux excellents - pas simplement bons - même si cela signifie que l'on n'en sort que très peu. Les « million sellers », voilà ce que Yamauchi désire pour sa machine.



La jeune fille que Mario doit sauver dans Donkey Kong s'appelle Pauline. Plus tard, c'est la princesse Peach Toadstool qui fera son apparition. Sa spécialité ? Se faire kidnapper. Mario est évidemment toujours là pour la sauver.

A la conquête du Monde

Fin 85, Nintendo décide de lancer la Famicom - rebaptisée NES - aux Etats-Unis. Le marché américain n'est toutefois pas très réceptif à la chose, à la suite du krach qu'a connu le milieu l'année précédente. La machine sera donc d'abord vendue seulement à New York, histoire de voir comment réagissent les consommateurs. Résultat, 90 000 consoles seront écoulées en décembre. Le test se révélant manifestement concluant, la NES envahit les Etats-Unis sans complexes en 86. Elle atteindra les côtes de l'Europe la même année. Nintendo décide également de commercialiser le Famicom Disk System. Ce dernier permet d'utiliser des jeux sur disque (ou plutôt disquettes) à la place des cartouches. Son succès sera limité, à cause du piratage plus facile des disquettes et parce que peu de développeurs s'intéressaient à ce système (le prix de la licence Nintendo coûtait très cher). Les années passant, la Famicom finit par définitivement s'imposer et profite de quelques grands titres : Final Fantasy, Zelda, Myke Tyson's Punch Out, Mega Man, Metal Gear, Track'n Field, Metroid et j'en oublie encore beaucoup d'autres. Entre 85 et 88, la 8 bits de Nintendo est la console la plus vendue au monde, et tous ses concurrents se trouvent loin derrière. Sega réagit en proposant au public la Master System en 86. Cette machine connaîtra un destin qui ne sera pas à la mesure de ce que l'on pouvait espérer, à la vue de ses capacités techniques (supérieures à celles de la NES). Mais Nintendo avait deux avantages : 1) la NES était sortie bien avant et 2) de nombreux éditeurs tiers étaient liés à Nintendo par contrat pendant un temps relativement long. C'est ce qui a fait toute la différence. La Master System a heureusement profité des conversions arcade de jeux Sega (Space Harrier, Hang On...) et a connu un succès non négligeable en Europe, en Australie ou au Brésil. En 87, Nec concurrence également la Famicom avec la PC-Engine, console inoubliable s'il en est. Quelques années avant l'arrivée des consoles 16 bits, le marché des 8 bits augure les batailles économiques impitoyables qui vont se jouer plus tard...

A suivre...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo un business à part entière

Le cataclysme PlayStation 2 a bel et bien eu lieu. L'emprise de Sony sur le monde du jeu vidéo semble désormais aborder une nouvelle phase. Un idéal d'absolu ? Peut-être, en tout cas, c'est ce que la concurrence redoute avec, en premier lieu, un Sega actuellement très mal en point. Cependant, dans ce climat explosif, rappelez-vous que les bonnes idées payeront toujours. Rassurant.

Le début de la fin ?



D.R.

Le communiqué est laconique mais résonne néanmoins comme un cinglant revers pour Sega : « Les ventes de la Dremcast au Japon sont tombées bien en deçà des prévisions. » En effet, alors qu'en novembre dernier, Irimajiri San, président du groupe, avait affiché l'objectif de vendre 1,1 million de consoles dans l'archipel avant l'échéance de mars 2000, ces doux espoirs se sont rapidement évanouis. Les chiffres parlent d'eux-mêmes et seulement 600 000 machines ont trouvé acquéreurs sur l'année fiscale. En outre, comme si Sega voulait prouver que les prévisions les plus optimistes n'étaient faites que pour être mises à mal, alors que le constructeur misait sur une perte de 19,8 milliards de yens pour l'exercice fiscal s'achevant en mars dernier, finalement, il faudra compter sur une perte de 44,9 milliards de yens (soit près de 3 milliards de francs). Une inexorable descente aux enfers qui dure malheureusement depuis bientôt trois ans ! Avec l'arrivée de la PlayStation 2, mais aussi les débarquements annoncés de la X-Box et de la Dolphin, Sega n'a jamais semblé aussi fragilisé sur notre marché où seuls les plus forts parviennent à se frayer un chemin. Du jeu vidéo à la jungle, il n'y a parfois qu'un pas.

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes toutes consoles confondues. A cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de mars et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois (l'ensemble des titres PlayStation 2 n'a donc pas été pris en compte).

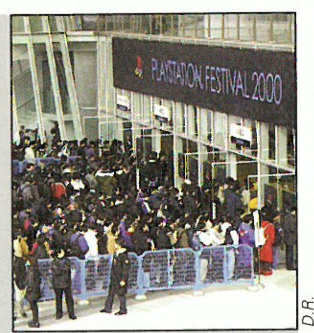
Top 5 japonais

1. Bio Hazard Code Veronica (DC)
2. Mobile Suit Gundam : Giren's Ambition (PS)
3. Bio Hazard Gun Survivor (PS)
4. Vagrant Story (PS)
5. Sega GT Homologation Special (DC)

Top 5 européen

1. Resident Evil 3 Nemesis (PS)
2. Gran Turismo 2 (PS)
3. Toy Story 2 (PS, N64)
4. Pokemon Red & Blue (GB)
5. ISS Pro Evolution (PS)

Le million, le million !



D.R.

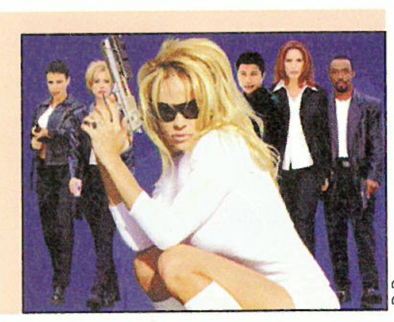
Les chiffres sont tombés : 980 000 PlayStation 2 ont été vendues au Japon lors du premier week-end de commercialisation ! Là, histoire que vous preniez encore plus conscience de l'ampleur de la situation, sachez qu'en comparaison, il s'est écoulé en 2 jours près de 10 fois plus de PlayStation 2, que de PlayStation lors de son lancement il y a de cela 5 ans sur la même période ! En y regardant de plus près, la répartition des ventes s'effectue de la manière suivante : 600 000 consoles ont été vendues en magasins (sur les 720 000 unités produites ; il en reste encore !), tandis que 380 000 machines ont été achetées sur le site PlayStation.com (début mars, seulement 120 000 d'entre elles avaient été envoyées). Ainsi, malgré quelques déroutants problèmes liés à la fabrication des Memory Card, Sony reste confiant et maintient son objectif d'un million de machines vendues au 15 mars, et de 1,4 million d'ici la fin mars !

D.R.

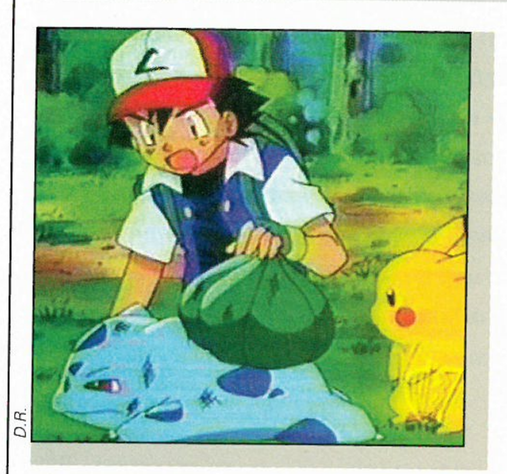
Ubi, dis-moi oui...

Après les univers tout mignons, Ubi Soft s'est associé à Sony Pictures Consumer Products pour obtenir les droits vidéo-ludiques de la série V.I.P. Bon voilà, pour ceux qui comme moi n'étaient pas au courant (rassurez-moi, ça existe ?), il s'agit de la série très intellectuelle mettant en scène la très réservée Pamela Anderson. D'après des stats américaines, V.I.P. serait même l'émission préférée des teenagers U.S., ben voyons, rien que ça. Quoi qu'on puisse en penser, Ubi réalise donc une belle opération au doux parfum de guerre marketing acharnée et, fin 2000, nous offrira sur toutes les consoles (existantes et à venir) les charmes de Miss Anderson Lee. Un passionnant jeu d'action/aventure en perspective...

D.R.


D.R.

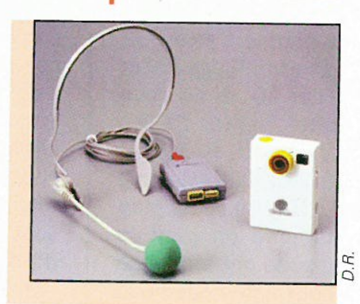
La boule de poils démoniaque


D.R.

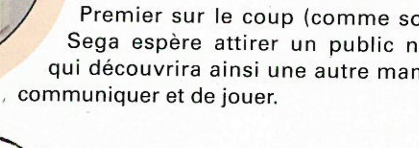
Décidément, on a beau être tout jaune, tout petit et ne pas dire autre chose que « Pika... Piiiikaaaa ! », on peut tout de même défrayer la chronique et s'attirer les foudres de diverses communautés à la limite de l'hypersensibilité. Ainsi dans le Desde La Fe, publication dominicale de l'Eglise catholique de Mexico, les rédacteurs incitaient à la plus haute méfiance concernant Pikachu et ses acolytes : « Les Pokémons ne sont pas si innocents que l'on veut bien nous le faire croire. Derrière tous ces battages médiatiques, nous avons noté, comme dans la plupart des dessins animés japonais d'ailleurs, une combinaison d'éléments poussant à la violence et à la perversion sexuelle chez les jeunes enfants. Nous jugeons qu'il s'agit là de la face émergée de l'iceberg annonciateur de conséquences qui pourraient devenir bien plus dramatiques. » Cela se passe de commentaires. Cela dit, si jamais les rédacteurs de cette publication me lisent, qu'ils m'appellent je connais un très bon psy. Pas cher, en plus.

D.R.

Des yeux numériques


D.R.

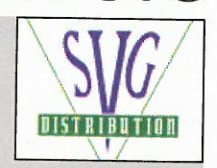
Petit, rectangulaire, énigmatique, proposant des applications particulièrement intéressantes, le DreamEye a été officiellement présenté lors du dernier Milia en France. Comme vous pouvez vous en douter en inspectant les photos, il s'agit du tant attendu appareil photos numérique pour la Dreamcast ! Prévu à la vente dès juin prochain au Japon, cet appareil miniature permettra de prendre une série de 31 clichés stockés dans la mémoire flash ou un VMS, puis convertis en JPEG, le tout affiché à une résolution maximale de 640x480, c'est-à-dire une qualité impeccable pour des images dont le dessein reste de transiter sur le Net. Car tel est bien le but de l'appareil puisqu'une fois relié à la Dreamcast, il dévoile ses principaux atouts. Vous pourrez ainsi envoyer des messages aussi bien audio, que vidéo et même accéder à terme à des sortes de vidéos conférences. Pour l'instant, la société KDD Laboratory est en train de mettre au point un format de compression capable d'optimiser les transferts d'images à débit variable pour ensuite inclure ces fonctionnalités dans des jeux. Premier sur le coup (comme souvent), Sega espère attirer un public nouveau qui découvrira ainsi une autre manière de communiquer et de jouer.


D.R.





Le rêve éveillé de SVG



Installé aux Etats-Unis depuis plus de 15 ans, SVG Distribution s'est lancé récemment sur le marché européen où il distribue principalement les produits Crave. Une société encore jeune mais entraînée par une équipe dynamique qui vient de signer un accord de partenariat qui fera mourir d'envie de nombreux géants de notre industrie. Un mariage a en effet eu lieu entre SVG et Squaresoft Europe ! Non, vous ne rêvez pas, je peux vous le répéter d'une autre manière. Hop, après avoir divorcé d'avec Sony, Squaresoft Europe a choisi SVG Distribution comme nouveau partenaire en Europe et dans tous les pays utilisant la norme PAL. Une volonté d'indépendance peut-être, mais surtout l'intention de franchir un nouveau cap en Europe, de développer son image de marque sans se contenter de se cantonner à la saga des Final Fantasy. Dans cette logique, dès le printemps prochain, c'est avec le très « underground » Front Mission 3 que débutera l'aventure. Sinon, parmi les titres PlayStation à paraître dans le courant de l'année, on notera avec un bonheur non dissimulé les apparitions sur les plannings du phénoménal Vagrant Story, du très bon Parasite Eve 2, puis un peu plus tard du joyau Final Fantasy IX !

SQUARESOFT

NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

Nous recevons des e-mails de certains d'entre vous désireux que l'on parle ici de leur site. Eh bien, pourquoi pas ? Que les webmasters intéressés nous envoient donc leur URL. Si vous êtes assez nombreux à vous manifester et si votre site se révèle de qualité – ou tout au moins fait preuve d'un peu d'originalité – nous parlerons de vous avec plaisir (en échange d'une bannière Joypad sur votre page. Bon, ça va, je plaisante). Cet appel étant lancé, jetons-nous dans les news du mois. Allez, hop...

PlayStation PlayStation 2

House of Moves (HoM), associé à Vicon Motion Systems, a procédé à la Motion Capture de plusieurs athlètes de haut niveau en vue de l'intégration de leurs mouvements dans le Track & Field 2000 de Konami. Prévu cette année – fatalement – le soft fera référence aux jeux Olympiques qui auront lieu dans quelques mois et proposera une douzaine d'épreuves (saut en hauteur et en longueur, 110 m haies, lancer du marteau, etc.). Les athlètes motion capturés ne sont pas que des inconnus puisque, par exemple, Maurice Green (champion du monde du 100 mètres) a fait partie des heureux participants. Pour infos, HoM a déjà travaillé pour Sega (NFL 2K, NBA 2K) et les outils de Vicon ont servi pour des films tels que Star Wars Episode I, La Momie ou encore Titanic. Pas égoïste, Konami prévoit de sortir Track & Field 2000 sur N64, DC et GB Color par la suite.

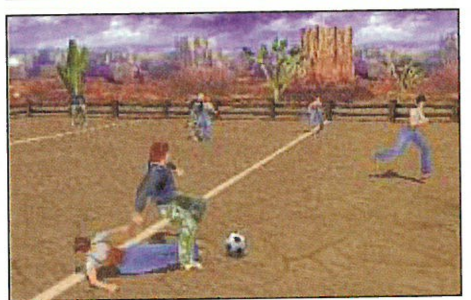


Quelques commentaires de Ken Kutaragi à propos de la sortie de la PS2 : « Cinq ans auparavant, il n'y avait pas autant de personnes dans les rues à Shinjuku, Shibuya ou Akihabara. J'ai été impressionné par leur nombre et également par la présence de tant de médias. » Et d'ajouter : « Le grand nombre de journalistes prouve que tout le monde – et pas seulement les médias liés à l'univers du jeu – s'intéresse à la PS2, et je suis très heureux et fier de cela. Aujourd'hui, heureusement, il ne neige pas et il ne pleut pas. Mais il fait froid. J'espère donc que tous ceux qui attendent auront leur PS2 rapidement et qu'ils pourront y jouer. » Ah, faire la queue pour la PS2 et être transi de froid... J'en connais beaucoup qui auraient payé pour ça !

Le magazine japonais Famitsu est souvent considéré comme une référence même si, les différences culturelles aidant, nous ne sommes pas toujours d'accord avec leurs notes. Voici tout de même leur appréciation en ce qui concerne les premiers jeux PS2 auxquels ils ont pu s'essayer : Ridge Racer V : 36/40 (ils notent sur 40, je ne vous l'avais pas dit ?). Street Fighter EX 3 : 32/40. Eternal Ring : 25/40. Kessen : 32/40. A-Train VI : 28/40. Fantavision : 31/40. Drum Mania : 32/40. Stepping Selection : 32/40. Comme on peut le constater, nos amis nippons ont tendance à être un peu plus enthousiastes que nous en règle générale...

Pixelstorm prévoit de sortir un jeu de foot un peu particulier : Futsal Soccer Madness. Cette simulation hors normes vous invite à jouer sur des terrains on ne peut plus originaux : toit de gratte-ciel, enceinte de château médiéval, désert... Il y aura des coups spéciaux à disposition et 8 joueurs pourront s'affronter simultanément si vous disposez de deux multitap. Du grand n'importe quoi - que l'on espère amusant - en perspective.





Eidos et Core Design l'ont annoncé : il y aura bien un Tomb Raider V. Et devinez sur quelles machines ? PlayStation et PC. Après avoir pris connaissance de cette information, les médias sur le Net ont diversement commenté la chose. De nombreuses voix ont toutefois été assez virulentes. Pour elles, la goutte qui a fait déborder le vase, c'est TR3. Et l'épisode 4, malgré toutes ses qualités, reste peu novateur et sans surprises. On sent bien que, face aux succès répétés des différents épisodes, les esprits s'échauffent et se disent que le grand public - toujours acheteur - ne fait décidément pas beaucoup bouger les choses. Une chose est sûre, si TR5 reste toujours aussi peu innovant, les critiques vont être sévères en fin d'année. J'ai hâte d'y être...

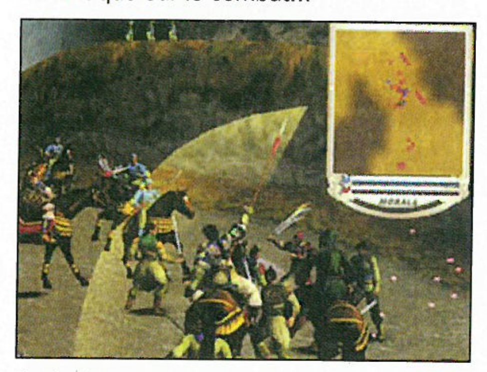
Le Dance Dance Revolution 3rd Mix de Konami, prévu au Japon en mai, proposera une nouveauté amusante : le calcul des calories que vous dépensez, selon les chorégraphies que vous effectuez. L'alliance du jeu vidéo et du Fitness... pourquoi pas ?

Quelques nouvelles images du jeu d'Imagineer Wild Wild Racing, prévu sur PS2 fin avril. Le jeu gérera des conditions météo en temps réel et le décor changera en circonstance. Votre conduite devra également s'adapter, le terrain pouvant devenir tout à coup plus glissant.



La société d'analyses et de conseils Merrill Lynch a estimé que Sony perdait environ 20 000 yens (plus de 1 200 francs) sur chaque PS2 vendue, cette perte étant considérée comme inhérente aux coûts de production. La société pense qu'il faudra au moins un an à Sony pour rentrer dans ses frais, la vente de jeux aidant. Avec le temps, toutefois, les coûts de fabrication devraient baisser grâce aux productions de masse. Et puis les composants risquent de coûter également moins cher, comme toujours.

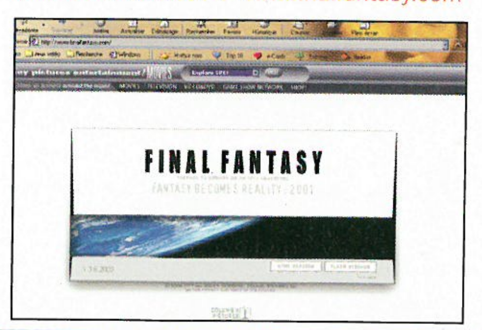
Vous vous souvenez de Sangoku Musou, le jeu de combat surprise de Koei sur PS ? Eh bien voici sa suite, évidemment sur PS2. Appelée tout simplement Shin Sangoku Musou, elle proposera - c'est original - des combats à cheval. On devine que Koei va revenir à ses premières amours et nous proposer un jeu axé sur la stratégie au moins autant que sur le combat...



Après la sortie de la PS2, le marché du DVD est bien parti pour exploser au Japon, et peut-être même dépasser celui toujours vaillant des magnétoscopes VHS. Pas étonnant, lorsqu'on sait que Reuters prévoit que Sony va vendre 22 millions de PS2 au Japon d'ici 5 ans.

Capcom et Game Arts se sont associés. Le premier distribuera les jeux du second, et c'est ainsi que l'on aura l'occasion de s'essayer à plusieurs titres PS2 d'ici cet été. Il y a tout d'abord Jian Wan's Romance of Three Kingdoms (simulation de guerre), puis Silpheed 2 (shoot them up, suite du jeu sorti sur Mega-CD) et enfin Gun Griffon Blaze. Game Arts n'ayant pas l'habitude de bâcler ses titres, on peut s'attendre à quelques bonnes surprises.

Columbia Pictures et Square ont désormais ouvert un site officiel pour le film Final Fantasy, en production depuis quelques années maintenant et qui devrait, si tout va bien, sortir pendant l'été 2001. Le site ne propose pas énormément de choses pour le moment, mais il devrait être mis à jour régulièrement. De plus, on peut y voir des extraits très courts (quelques secondes seulement) du film, histoire de nous donner envie. L'adressse ? www.finalfantasy.com

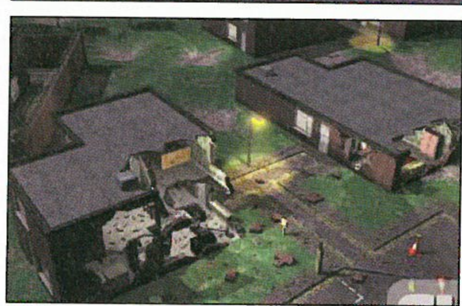


Rumeur : Dragon Quest VII serait encore repoussé de deux mois pour cause d'incompatibilité avec la PS2. Une rumeur bizarre, surtout que le jeu a toujours été prévu sur PS1...

Electronic Arts annonce la sortie d'une dizaine de titres sur PS2 d'ici la fin de l'année. Les titres confirmés sont Madden NFL 2001, The World is not Enough (un James Bond, quoi), SnowBoard Super Cross et WCW Mayhem 2 (du catch). En ce qui concerne les autres titres, on peut parier sur NBA Live 2001, NHL 2001, FIFA 2001, Knockout Kings 2001, Tiger Woods PGA Tour 2001, Black & White (le jeu très attendu de Peter Molyneux), Triple Play ou encore Need for Speed. EA semble bien décidé à nous faire aimer le sport, encore une fois...

Dans The Dreamland Chronicles : Freedom Ridge, prévu sur PS2, il vous faut sauver la Terre d'une invasion extraterrestre. Ce sera un jeu de stratégie, avant d'être un jeu d'action, et il faudra vous attendre à faire fonctionner votre cerveau pour vous débarrasser de cette engeance d'un autre monde...





Sony a l'intention de commercialiser ses outils de communication pour PS2 en 2001. Cela inclura un modem câble et un disque dur (capacité de 25 Gigas) qui permettront de recueillir un grand nombre de données. Sans aller jusqu'à imaginer que l'on puisse récupérer des jeux entiers - ou alors ils ont de super bandes passantes au Japon - cela promet d'être éminemment intéressant. En attendant, Ken Kutaragi aurait affirmé que l'on pourra connecter son portable à la PS2 afin d'aller sur le Net et de jouer contre d'autres adversaires ou bien passer des commandes de produits. Lorsqu'on sait que les Japonais sont de grands consommateurs de portables et que Kutaragi voit toujours un peu plus loin que les autres, on se dit pourquoi pas...

Cet été, Take 2 prévoit d'adapter Darkstone sur PS2. Pour mémoire, rappelons que ce titre s'inspire très fortement de Diablo (classe de caractère, magie, même système de vues...) et qu'il a connu un vrai succès déjà sur PC. Rappelons également que Diablo 2 est prévu sur PC dans le courant de cette année et qu'il a l'air monstrueux, mais là, c'est une autre histoire...



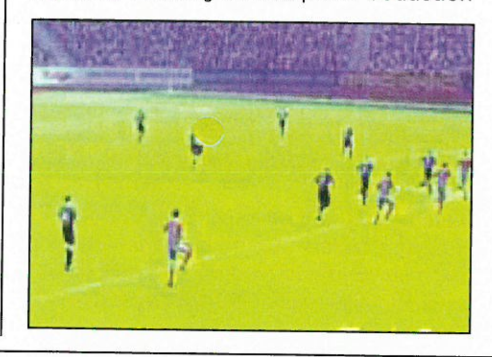
Pour ceux que ça intéresse (2-3 personnes au moins, dont moi), Lunar 2 : Eternal Blue va arriver sur PS en juin. Rappelons que ce jeu est un classique sur Mega-CD et que Lunar : Silver Star Story est déjà sorti sur PS l'été dernier aux U.S. Evidemment, il n'y a aucune chance pour qu'un de ces deux coffrets arrive en France mais au cas où vous auriez la chance d'avoir un cousin américain...



Sony a vendu 980 000 PS2 en un week-end. 10 fois plus de consoles que la PS1 lorsqu'elle est sortie, dans le même temps. Et il prévoit de vendre 1,4 million de consoles d'ici à la fin du mois de mars. Bon, on va dire que ce sont des objectifs « normaux », hein...

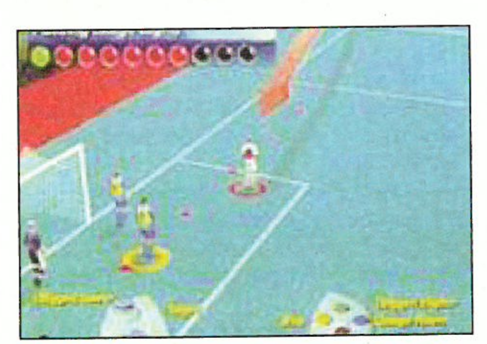
Dreamcast

Je ne sais pas si vous en avez conscience, mais le foot c'est quand même un peu la classe. Oui, oui, pour certains il ne s'agit que de 22 zouaves en train de poursuivre une pauvre sphère en cuir, pour la frapper et ensuite crier de manière très distinguée. Ok, ça, c'est un point de vue. Pour la petite histoire, ce n'est clairement pas la vision d'Imagineer qui a décidé de profiter gentiment de la manne providentielle que représente ce sport, en sortant Super Euro Soccer 2000 à quelques jours du lancement de l'Euro (j'avoue que la déduction





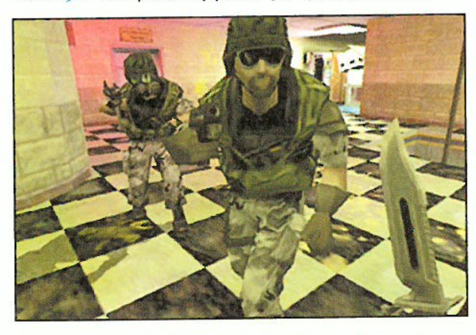
PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)



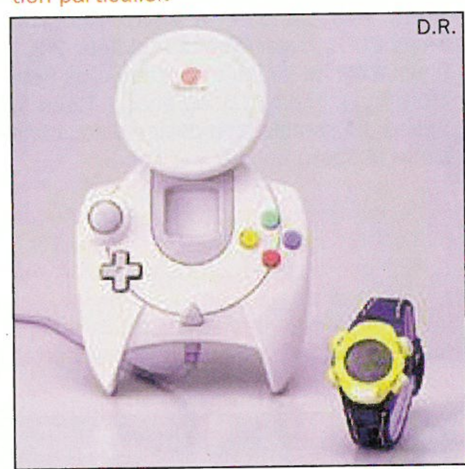
n'était pas évidente). Il s'agira de la première vraie simulation de foot (contrairement à la version « manager » précédemment sortie) à débarquer sur l'archipel nippon, avec au menu 45 équipes européennes, 79 équipes internationales, plus pas mal de surprises avec des modes originaux et les désormais traditionnelles équipes de légende. Dreamcast oblige, on nous promet des graphismes à couper le souffle, et tout et tout. Si ça vous intéresse, allez jeter un œil du côté des news Japon.

A l'occasion du prochain E3 de Los Angeles, en mai prochain, Sega of America a annoncé que près de 40 nouveautés Dreamcast seront présentées. Pour l'instant, peu de noms ont filtré mis à part ceux de Sonic Adventure 2 et NFL 2001. Des accessoires seront aussi en démonstration comme le lecteur MP3 DC et le modem câble.

Grâce à Captivation Digital Lab, la Dreamcast va bientôt pouvoir accueillir Half-Life, l'un des titres les plus appréciés sur PC. Pour cette version DC du fameux Quake-like, une mission solo inédite sera intégrée. Malheureusement, pour l'instant, aucun commentaire n'a filtré au sujet du jeu en réseau. Un peu flippant ça quand même.



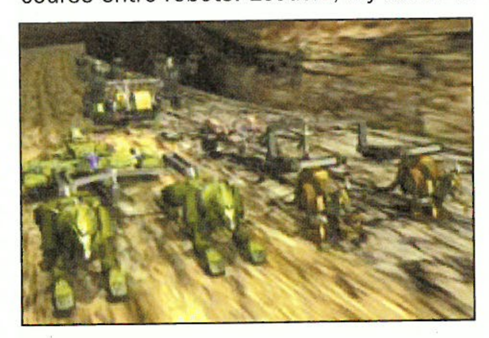
Les monstres Swatch et Sega signent un accord. L'horloger va fournir un service d'horaire universel, le Swatch Internet Time, à tous les utilisateurs de Dreamcast. Ensuite, simultanément, une série de DC estampillées du logo Swatch.Beat seront mises en vente, ainsi que des montres proposant la petite bouille de Sonic. Pour finir, le Swatch Acces permettra de faire transiter des informations entre les montres Swatch et la Dreamcast, grâce à un type de réception particulier.


D.R.

Développé sur PC, Silver le RPG d'Infogrames est en cours d'adaptation pour la Dreamcast. Le titre devrait être disponible dans le courant de l'été.

Attention, annonce dramatique de la part de l'éditeur Sims : Echelon Moonlight Night serait victime d'un bug ! Argh, impossible de finir le jeu à 100 %, le compteur restant bloqué à un minable 98 % ! Passionnant comme news, n'est-ce pas ? Hum, bon, il y a quand même un truc que je ne vous ai pas dit. C'est que le jeu en question est sorti le 23 septembre, soit il y a près de 7 mois ! C'est marrant, mais s'il avait fallu une poignée de jours aux joueurs acharnés pour se rendre compte que le gigantesque Gran Turismo 2 était victime d'un bug identique, il aura fallu des siècles dans le cas d'Echelon. Doit-on en déduire que le jeu n'a pas suffisamment intéressé les joueurs pour qu'ils se donnent la peine de le finir ? Euh, vous savez ce qu'en pense mon petit doigt...

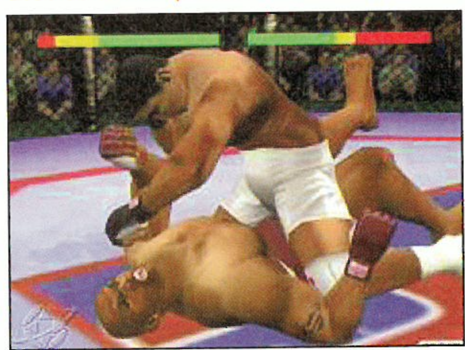
Le très populaire (ben, voyons) développeur Real Vision vient d'annoncer la sortie prochaine (en juillet au Japon) d'un Battle Racing Game nommé Zusar Vasar ! Il s'agit d'une course entre robots. Ecoutez, il y aura 21 courses dispo, la possibilité de tuner ses mechs de 1 700 manières différentes et carrément d'en créer de toutes pièces. Bon voilà, c'était ma B.A. du jour, mais faudra pas m'en demander trop souvent des comme ça...

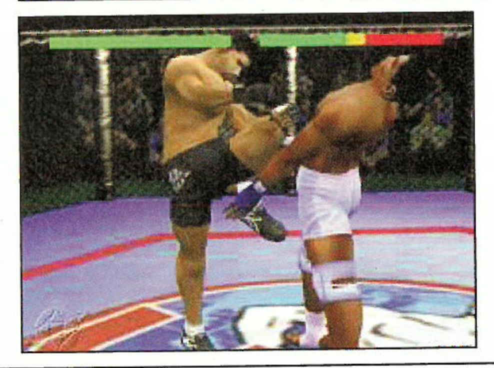




Rumeur : Le second titre Namco sur Dreamcast sera... sera Tekken IV... oups, j'suis en train de confondre les plannings Sony et Sega, là, désolé. Donc, pour l'effet de surprise, ça me semble un peu grillé, mais bon, pour l'info (enfin la rumeur, je le rappelle, hop, le Net, tout ça comme dirait Bouddha Chris : « C'est la vie, la mort, le Net par le plancher, les hippocampes... ») Namco aurait prévu de sortir Mr. Driller sur DC. Ok, il s'agit d'un puzzle game supra, bah supra, pas trop identique à Soul Calibur donc. Ok, y a pas que vous qui êtes dégoûté, alors pas de remarques désobligeantes, merci d'avance.

Chez Crave, on aime bien relever les paris audacieux. Alala, l'Ultimate Fighting que de souvenirs émus pour les bourrins, généralement anglo-saxons, abreuvés dès leur plus tendre enfance de clefs de bras, de mandales et autres pains magistraux. Un sport tout en finesse donc, qui sera mis à l'honneur dans cette simulation techniquement impressionnante et au gameplay visiblement bien réglé (énorme interaction avec le décor, nombreuses possibilités d'enchaînements). Sachez qu'outre la licence officielle, les 22 « stars » présentes, les styles de combats variés, une pléthore de modes sera disponible dont le très intéressant mode Carrière avec édition de persos.





Au Japon un nouveau site Net baptisé Free-Dc.com vient d'ouvrir ses portes afin d'offrir un accès Net pour le jeu en réseau sur Dreamcast. Autre petit cadeau plutôt sympa, mais qui n'attendra cette fois-ci que les 50 000 premiers abonnés, prendra la forme d'une Dreamcast gratos ! Pas mal quand même comme moyen de fidéliser sa clientèle.



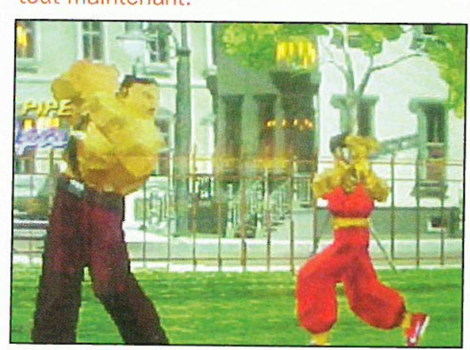
Imagineer, décidément très actif en ce qui concerne le business Dreamcast, souhaiterait adapter Wild Wild Racing sur la machine de Sega après sa sortie sur PlayStation 2. Cette simulation de course en off-road devrait en tout cas surpasser le très moyen Buggy Heat.

Au Japon la folie karaoké ne retombe pas, bien au contraire ! Conscient de l'engouement sans borne du public, Sega Music Network a décidé de s'allier avec la société Liquid Audio afin de mettre au point un énorme karaoké online accessible à tout moment sur Dreamcast. Les joueurs pourront ainsi downloader des musiques, puis les paroles et enfin se servir du micro pour se prendre pour leur star préférée. Bien évidemment, ce service ne sera pas vraiment gratuit, et Liquid Audio serait en train d'œuvrer pour confectionner un moyen de paiement sécurisé dans les plus brefs délais.

A partir du 21 mars, le constructeur de matériel hi-fi nippon D-Max va proposer à la vente une télé Divers 2000 Series CX-1 intégrant une Dreamcast, dans le même principe de la télé + magnétoscope. Pour ceux qui seraient intéressés par le concept bien pratique dans le fond (à mort les fils qui traînent partout !), il vous faudra débourser un peu plus de 5 000 francs.

Global A Entertainement a publié de nouvelles informations concernant Innocent Tears, un Tactical-RPG des plus prometteurs. L'histoire prend ses racines au XXIIe siècle et voit l'affrontement entre les anges et les anges déchus. Oui, mais attention, la subtilité scénaristique vient du fait que les soi-disant anges sont en fait des meurtriers se servant des hommes comme de vulgaires pantins. Vous serez donc placé à la tête des anges déchus et devrez lutter pour la survie de l'espèce humaine. Les phases d'action se dérouleront dans des environnements 3D proches du photoréalisme et excessivement variés (donjons, buildings en ruine, zones industrielles, etc.). Il sera indispensable de se servir de la topographie des lieux pour éviter les attaques adverses ou tendre des pièges bien fourbes. Une flopée de pouvoirs psychiques rendront l'aventure un peu plus palpitante et beaucoup plus dynamique. A suivre de près.

Juste un petit clin d'œil pour vous montrer une image de Final Fight Revenge, le dernier titre de Capcom sur... Saturn ! Prévu pour sortir le 30 mars, ce jeu de baston offrira des moments de revival intense (enfin, c'est ce qu'on nous promet). Et puis rien que de ressortir sa Saturn, arf, ça ne nous rajeunit pas quand même. Dernier détail indispensable – si, si, j'y tiens - le jeu utilisera la 4MB Ram Card. Voili, voilou, vous savez tout maintenant.



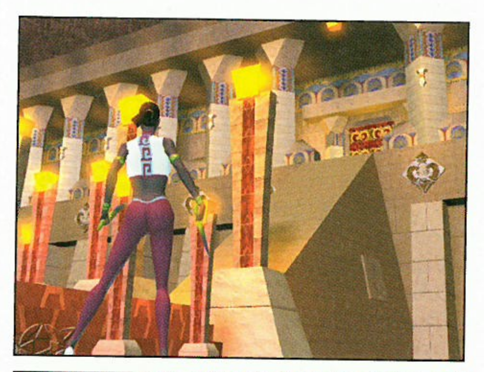
Nintendo 64 et Dolphin

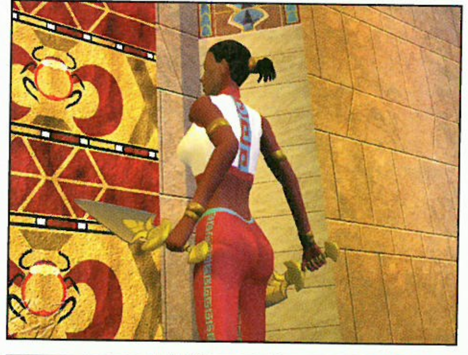
Excellent ! Je ne peux résister au plaisir de vous dévoiler, en exclusivité pas véridique du tout, les premières images de Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 de Konami. Un titre phénoménal qui bénéficiera en plus des capacités de transferts du 64GB Pak permettant de rapatrier les données du jeu GBC Pawapuro Kum Pocket 2 !

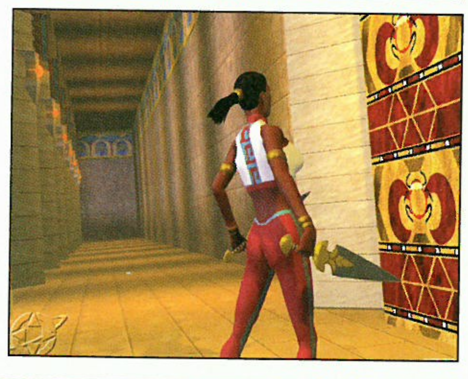


Ça y est, c'est officiel : le tant attendu service Internet Randnet pour le 64 DD est opérationnel depuis le 24 février ! Pour nous, pauvres Français qui n'aurons probablement jamais la chance (euh, dites-moi, c'est peut-être un bien grand mot là) de toucher le 64DD, il faudra se dire que, pour l'instant, à part échanger deux, trois données, envoyer des cartes postales créées grâce à Mario Artist ou encore checker ses mails, la bébête ne propose rien de bien transcendant. Bien qu'encore hésitante, et l'arrivée sur le secteur de Sony dès 2001, pour l'instant la Dreamcast reste donc la seule console réellement orientée vers le Net. Un très bon point pour Sega.

Vous vous demandiez peut-être à quoi pourrait ressembler un jeu Dolphin ? Eh bien voici quelques clichés du prochain jeu de Saffire, un jeu d'aventure visiblement dans la veine de Tomb Raider mais qui verra bien le jour sur PlayStation 2 et Dolphin. Les images actuelles proviennent des kits de développement de Nintendo et en mettent plein la vue ! Alléchant en tout cas.







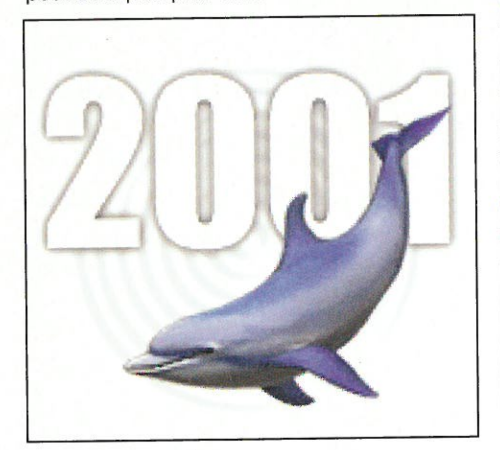
Rumeur : Sous couvert de l'anonymat et parce que l'industrie du jeu vidéo ressemble de plus en plus au monde impitoyaaââbleuuuux de Dallas, un développeur très proche de Nintendo aurait déclaré que la Game Boy Advance et la Dolphin ne seraient pas prêtes avant le courant 2001 en Occident. Cela entretient en tout cas un certain mystère sur la sortie des deux machines au Japon. En effet, sur l'archipel, Nintendo reste catégorique : la Dolphin et la GBAdvance verront le jour cette année ! Qui vivra... enfin, vous savez...



PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

La société américaine ATI Technologies a annoncé le rachat d'ArtX, le développeur de la puce graphique de la future Dolphin. Il apparaît donc clairement qu'après le rapprochement de Nintendo et IBM, le constructeur nippon s'allie à un nouvel acteur majeur dans l'activité informatique mondiale. Juste une petite question tout de même : dites-moi monsieur Nintendo, avec tout ça vous êtes sûr que la Dolphin sera une console japonaise ?

Quoi ? Oulà mais ce n'était pas du tout prévu ça ! En effet, Nintendo America vient d'annoncer officiellement le report de la Dolphin jusqu'à la première moitié 2001 en Occident (au Japon, c'est toujours motus). Vu que Nintendo ne nous avait jamais habitués à ce genre de revirement, je ne vous raconte pas la panique. Bon, bon ok, j'en rajoute un peu c'est vrai. Enfin tout ça pour dire que visiblement les développeurs auront plus de temps pour peaufiner leurs jeux « next generation » ce qui dans le fond n'est peut-être pas plus mal.



Portable et divers

Last Blade, l'un des tout meilleurs jeu de combat de la Neo Geo sera adapté sur la portable de SNK. Dans cette version, vous retrouverez l'ensemble des personnages présents dans les deux volets de la série, avec en prime quelques modes inédits comme le Survival, le Training, le Time Attack, ainsi que deux mini-jeux n'ayant rien de commun avec un jeu de baston : Kanzaki 13 et Escape from the Hell Gate. Une bonne addition à la ludothèque de la Neo Geo Pocket Color.





Le CESA qui organise le Tokyo Game Show 2000 a annoncé que 148 jeux seraient présentés lors de la prochaine édition du salon. Il est assez intéressant de remarquer qu'une fois de plus les productions PlayStation seront à l'honneur avec 50 jeux proposés, suivi par la Game Boy (27), la Dreamcast (21), la PlayStation 2 (17) et loin, très très loin derrière la Nintendo 64 avec seulement 4 tout petits titres ! Dans un autre registre, sachez que ce sont les jeux de sport qui tiendront la vedette (25), mais que les titres d'action et les traditionnels RPG feront une belle résistance avec respectivement 18 et 17 productions. Un salon qui s'annonce très dynamique puisqu'il opposera réellement pour la première fois la Dreamcast à la PlayStation 2.

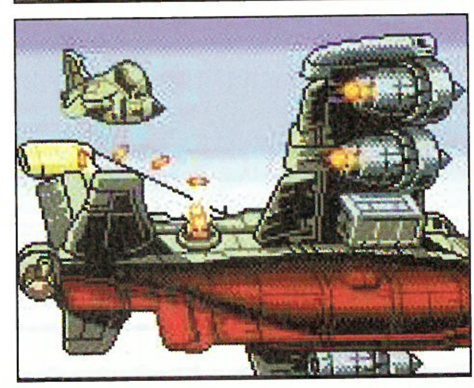
On savait que Sega avait décidé de développer des titres pour d'autres machines. Sonic sur Neo Geo Pocket avait constitué un premier pas, mais le second vient d'être franchi puisque Sega Toys vient de s'unir à Bandaï pour développer des titres sur WonderSwan. Dès juin prochain, un jeu d'aventure nommé Bikkuriman 2000 viendra sceller cet accord.

Vous connaissiez la 2D, la 3D. Jusque-là tout va bien. Déjà vous devez être moins nombreux à connaître l'existence de la très pompeuse 4D temps prémonitoire inventée avec humour par Cryo. Mais attention, car encore plus fort que tout cela, Nintendo vient de créer la 2,5D ! Là, j'avoue, je suis resté pétrifié un petit moment, mais le meilleur c'est que l'explication est encore plus puissante, cramponnez-vous. C'est en fait, un représentant de Nintendo of America qui, en voulant clarifier la situation des performances graphiques de la Game Boy Advance, a expliqué : « Non, la GBAdvance n'affichera pas des graphismes 3D, elle reste une machine 2D. Pourtant, grâce à une technique faisant alterner de nombreux scrollings parallèles, nous obtenons une représentation en 2,5D ! Elle possédera en outre la même capacité 2D que la Nintendo 64. » Très franchement, j'ai comme l'impression qu'il faudrait s'appeler Paco, ô grand Paco, pour parvenir à se faire une idée sur ce qui nous attend avec cette petite machine. En tout cas, une rumeur voudrait que Nintendo soit en train de convertir Yoshi's Story sur la GBAdvance pour prouver les capacités de la machine. Intéressant.

SNK a achevé le développement de Metal Slug 2nd Mission sur Neo Geo Pocket. Cette fois-ci vous retrouverez plus de 2 personnages jouables, chacun possédant ses propres caractéristiques. De nombreux véhicules pourront être utilisés pour varier les actions.







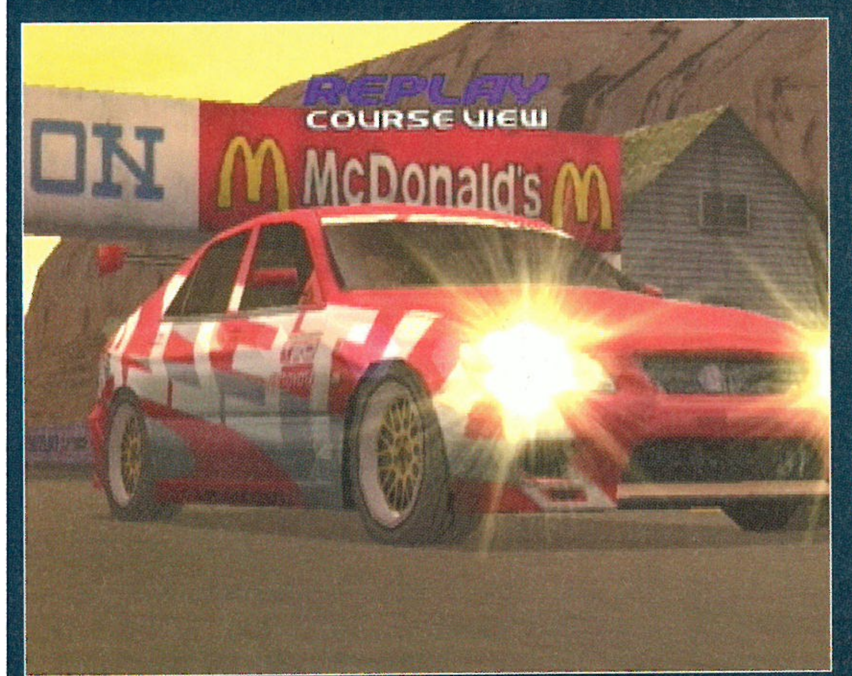
SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) : Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

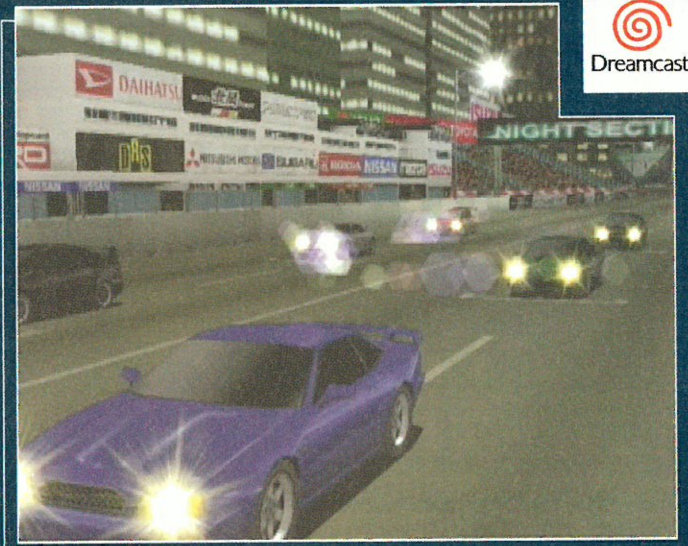
Toutes les sorties japonaises et américaines

Argh ! Je sais que je fais une fixation, mais la version Dreamcast de Rainbow Six a été une nouvelle fois repoussée ! Sinon, en ce mois d'avril particulièrement farceur, la pauvre Dreamcast est abonnée aux notes moyennes (cf. Carrier, Aero Dancing F et NHL 2K), maître Sega qui a tout compris à la vie nous livre une conversion sans grand intérêt de Virtua Cop 2. Heureusement, les Ricains de Sega Sports sont là pour nous rappeler que cette console 128 bits peut sans problème rivaliser avec la PlayStation 2. Oui, la méga bombe ludique, ce mois-ci, est une simulation de football américain. In-con-tour-nable ! Oups, du coup, j'allais presque oublier l'actualité PlayStation 2. Quelle tête de piaf ! Il faut dire que les premiers titres ont laissé dubitative une bonne partie de la rédac'. Avant de recevoir une grosse baffe, il va falloir être patient. Pour les tests de Ridge Racer V, Street Ex 3, Kessen et compagnie, direction le booklet mes frères !


Carrier (DC) page 88
Aero Dancing F : Second Fighter (DC) page 92
NFL 2K (DC) page 94
NHL 2K (DC) page 96
Virtua Cop 2 (DC) page 98







Dreamcast

Le décor ne se reflète pas sur les vitres des voitures... Un comble, quand on sait que Sega Rally 2 proposait cet effet, il y a déjà plus d'un an !



Sega GT

Homologation Special

« Le GT-Killer », « la réponse de Sega à Polyphony », ou encore « le Gran Turismo de la Dreamcast »... avec toutes ces comparaisons qui l'accompagnent fréquemment, Sega GT se devait de convaincre le joueur averti. Alors, qu'en est-il au final ? L'heure du verdict a sonné.

Sega GT

Editeur	Sega
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Simulation de course auto
Nbre de joueurs	1 ou 2 simultanément
Sauvegardes	Oui (42 blocs)
Niveau de difficulté	3 (mode Single Race)
Difficulté	Moyenne
Continue	Oui (sauvegardes)
Spécial	Puru Puru Pack, VGA Box...
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Les premières images et infos concernant Sega GT ont filtré il y a à peine trois mois. A l'époque, un mag. japonais avait eu l'exclu et voyait toutes ses photos exploitées sur la toile mondiale. Des centaines de sites web spécialisés annonçaient la préparation d'une nouvelle simulation de caisses sur Dreamcast. Les airs de ressemblance avec la série des Gran Turismo étaient tout de suite évidents, tout comme l'objectif de Sega... Proposer aux possesseurs de Dreamcast une repompe de la « formule » Gran Turismo, et si possible l'améliorer au passage, était un pari difficile et risqué, fallait oser, comme on dit ! Mais bon, après tout, pourquoi pas ? La concurrence est une bonne motivation, et puis un Sega qui tente d'inquiéter un Sony, c'est toujours excitant. Certains d'entre vous ont beau nous taxer d'anti-Dreamcast, il n'en est rien. Bien au contraire, nous ne rêvons que d'un retournement de situation, d'un succès mondial pour la console à la spirale. Le problème dans ce genre de situation, c'est qu'il faut vraiment assurer... Le monde entier vous attend au tournant et s'attardera sur les moindres détails pour juger de votre boulot. Pour en revenir au petit historique sur la sortie du soft, comprenez bien que trois mois entre l'annonce d'un jeu et sa sortie dans le commerce, c'est peu. S'agissait-il d'un mauvais signe ? Vous le verrez plus loin dans le zoom, mais en attendant, disons que ça sentait un peu l'urgence. En tant que premier concurrent, Sega est en effet directement concerné par l'arrivée de la PlayStation 2. Sortir Sega GT avant le 4 mars était avant tout un impératif commercial, c'est évident. Mais bon, le résultat final est le plus important, et il est là, entre mes petites mimines ! Voilà près d'une semaine que je teste pour vous Sega GT, pour enfin vous révéler mes impressions les plus objectives...

QUELLE DÉCEPTION !

Eh oui, « Quelle déception ! », voilà les deux mots qui vous viendront à l'esprit la première fois que vous verrez tourner Sega GT. La tuerie technologique n'est pas là, on s'attendait à bien mieux sur ce point. Il est vrai qu'on espérait à un produit plus fini que ça... Si la modélisation des caisses est très précise et sans bavures, le rendu trop coloré et brillant fait inévitablement penser à des jouets en plastoc'. De plus, on notera l'absence injustifiée d'un pilote dans l'habitacle. Non mais c'est vrai, franchement, quand on se fatigue

à faire des vitres transparentes et à modéliser l'intérieur des caisses, « oublier » le pilote, c'est limite du foutage de gueule. C'est quand même pas grand-chose, un pantin avec un casque qui bouge juste un peu les mains, non ? Après, quand on se tape les replays, on a l'impression d'assister à une course de K-2000 radiocommandés ! De toute façon, on n'a jamais vraiment envie de les regarder, ces ralentis, les courses sont rarement passionnantes. Contrairement à Gran Turismo (désolé, mais la comparaison est inévitable, hein), vous ne ressentirez aucun plaisir pendant les courses. Pas de bataille acharnée contre les cinq autres adversaires, qui se laissent doubler sans peine. Une fois dépassés, vous n'entendrez plus parler d'eux pour le reste de la course, à moins de faire une faute grave, comme vous taper un mur de plein fouet, etc. Cette pâle copie ne réussit donc pas à reproduire l'excitation que procure l'original. Et puis globalement, le rendu est très froid, sans âme. Ça a beau être très net, précis et détaillé, à côté, la bouillie de pixels de Gran Turismo est bien plus vivante.

UN POTENTIEL GÂCHÉ...

Tout cela est bien dommage, car en termes de conduite, Sega GT vaut vraiment le détour. La manette Dreamcast a beau être la pire pour les jeux de baston, elle se prête à merveille à la simulation de courses automobiles. La sensibilité et la précision diabolique du stick vous permettent de contrôler parfaitement les trajectoires. Un point essentiel dans ce genre de jeu. De plus, la conduite en « tout analogique » (avec les boutons latéraux pour le freinage et l'accélération) vous permet de doser au mieux votre allure dans les virages. Repousser les limites de l'adhérence, avec les voitures de classe supérieure, devient vite fantastique. La conduite est en plus très réaliste, et là, Sega a réussi à faire aussi bien que Polyphony, avec même une gestion du freinage encore plus pointue. Un réel bonheur qui reste malheureusement sous-exploité... Vous êtes déjà au courant pour la combativité fantomatique des adversaires, mais le plus gênant reste encore la pauvreté technique des circuits. Eh oui, sur les dix tracés

L'ÉDITEUR DE 'OUATURES



On choisit d'abord le nombre de centimètre cube...



puis la cylindrée...



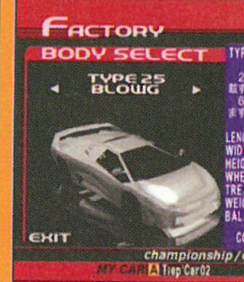
le moteur...



son emplacement...



traction, propulsion ou 4X4 ?



Vient ensuite la carrosserie...



déclinée en trois types...



puis enfin la couleur...

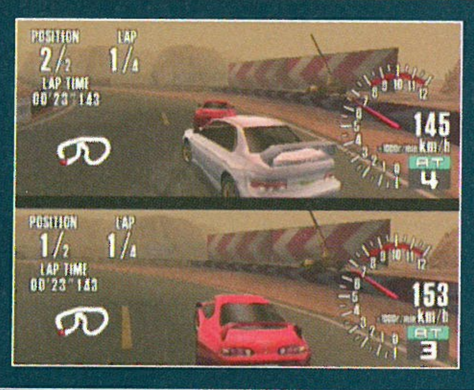


et le nom !



Vous pouvez maintenant tester votre bolide.

L'innovation la plus intéressante de Sega GT reste le mode Carrozzeria. Il s'agit en fait d'une usine dans laquelle vous pourrez vous fabriquer une voiture sur mesure, du moteur à la carrosserie ! Avant de pouvoir donner dans les énormes bolides, il vous faudra cependant deux choses. D'abord, de l'argent, beaucoup d'argent ! Ensuite, vous devrez d'abord construire une bagnole de la plus petite catégorie (Entry Class) et l'utiliser pour obtenir les permis d'usine, qui sont beaucoup plus simples que les permis classiques. Chaque épreuve débloquera une nouvelle classe, et vous pourrez même gagner des carrosseries grâce aux courses des autres modes de jeu. Un mode sympatoche, mais qui n'offre pas autant de liberté que prévu.





proposés (c'est déjà très insuffisant) seuls cinq sont intéressants ! La plupart du temps donc, vous prendrez du plaisir à vous appliquer dans les virages, mais pour pas grand-chose... Vous vous sentirez vite seul et démotivé. Sinon, la progression dans le jeu vous imposera de piloter des bagnoles de plus en plus puissantes, en passant graduellement par quatre classes différentes (E, B, A et SA). Vous pourrez tout de même avoir immédiatement accès à un vaste choix de véhicules, en passant par le mode Single Race (équivalent du mode Arcade de GT). Mais comme vous vous en doutez, c'est dans le mode Championship que vous passerez le plus clair de votre temps. La progression dans ce dernier est sensiblement la même que dans GT : vous commencez avec une petite somme d'argent, devez passer quelques permis, acheter votre première caisse dans le rayon des occazes et participer aux courses organisées pour gagner de l'argent et ainsi customiser votre bolide. La petite nouveauté intéressante, c'est qu'il est ici impossible d'effectuer la transformation « Racing » dans le menu de customisation. Pour obtenir les modèles transformés, vous serez obligé de vous faire remarquer par les préparateurs (STI, Nismo...), en battant les records de temps dans la section des Permis. Ils vous proposeront alors de participer à leur championnat privé. Si vous remportez la victoire, ils vous fileront gratos l'un de leurs modèles préparés. Sympa comme système, cela vous empêche d'économiser un max d'argent et de vous payer tout de suite une bête de course... C'est uniquement grâce à vos performances que vous les obtiendrez. Dans le même registre, vous pourrez être sponsorisé par certaines marques (Mc Donald's, Pioneer, etc.) en remportant des événements spéciaux. Après chaque victoire, dans n'importe quel autre type de course, vos sponsors vous fileront quelques thunes en supplément.

PEUT-ÊTRE LA PROCHAINE FOIS...

Voilà, vous l'aurez compris, Sega GT aurait pu être la bombe qu'on attendait, mais il est apparemment sorti trop vite d'usine... Avec des voitures plus nombreuses et plus variées, des circuits plus techniques, un look moins froid et plus réel, nous aurions sans doute beaucoup plus accroché. Mais là, il manque trop de choses. Tout ce que j'espère, c'est que Sega compte faire de ce soft le premier d'une série, et puis surtout que le prochain épisode corrige tous ces défauts en nous en foutant plein la vue ! En attendant, même si la note peut paraître sévère, comprenez que les fans irréductibles du genre, mais seulement ceux qui ne possèdent pas de PlayStation, trouveront là un assez bon palliatif à Gran Turismo 2, qu'ils doivent reluquer d'un air jaloux chez leurs potes, depuis un mois ou deux !

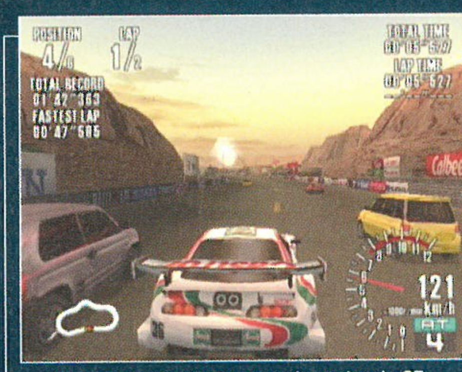
Julo

Note

6/10

PETIT COUP DE POUCE !

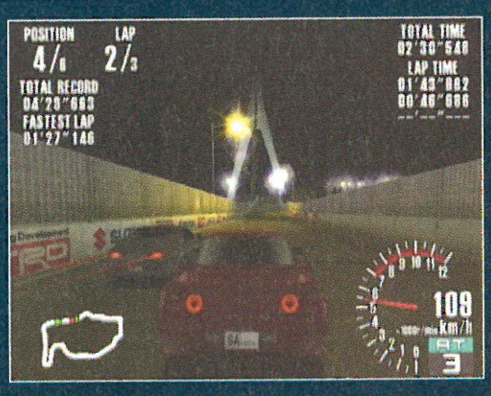
La barrière de la langue ne se ressent pas vraiment dans GT, comme dans n'importe quel autre jeu de caisses, mais vous aurez peut-être du mal à comprendre les raisons pour lesquelles on vous empêche de participer à certaines épreuves... Alors voici de quoi vous aider un peu.
- Pour participer aux Works Cup, vous devez réussir un permis en battant le meilleur temps (RECORD 1). Ensuite, vous aurez le droit de participer à la Works Cup correspondante. Ne négligez pas ces épreuves, c'est grâce à elles que vous obtiendrez les meilleures voitures du jeu.
- Pour participer à ces courses officielles (Official Races), vous devez obtenir tous les permis (pas la peine d'arriver premier cette fois) et remporter chaque course dans l'ordre (E, B, A, puis SA).
- Les Event Races représentent des épreuves diverses. Les Open Races (comme la course Macdo par exemple) sont ouvertes à tous types de véhicules, mais la plupart du temps, vous aurez affaire à une restriction de centimètre cube (cc). Observez alors l'écran bleu pour voir le chiffre à respecter. Si vous êtes toujours recalé, c'est peut-être à cause de la nature de votre voiture. Certains événements spéciaux ne sont autorisés qu'aux Premium Cars (voitures de série), Works Car (voitures préparées) ou même aux Original Cars (voitures fabriquées par vos soins dans le mode Carrozzeria).

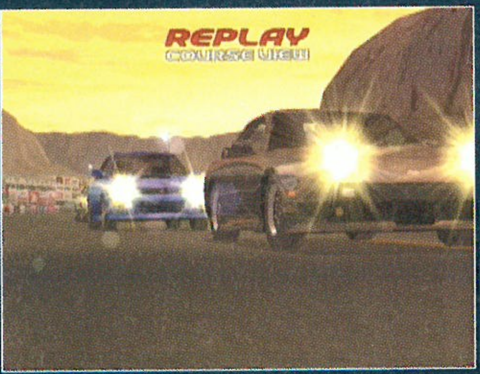


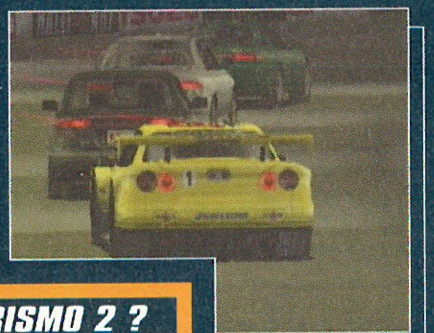
Même avec les plus grosses bagnoles de GT, l'impression de vitesse n'est pas transcendante.

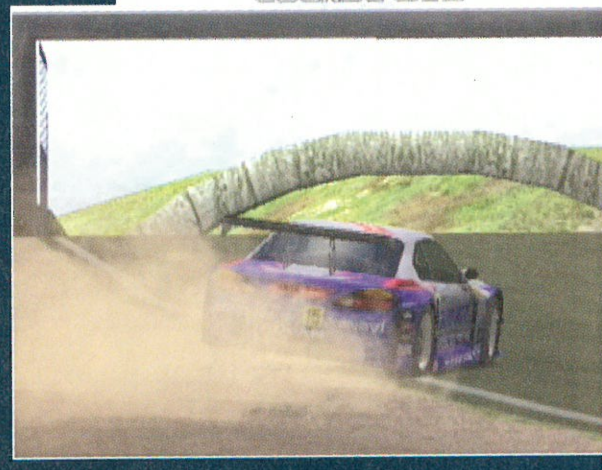



Dégoter quelques sponsors vous permettra de gagner plus d'argent.






On retrouve avec plaisir « l'effet Akira » durant les courses de nuit, comme dans Shutokô Battle.

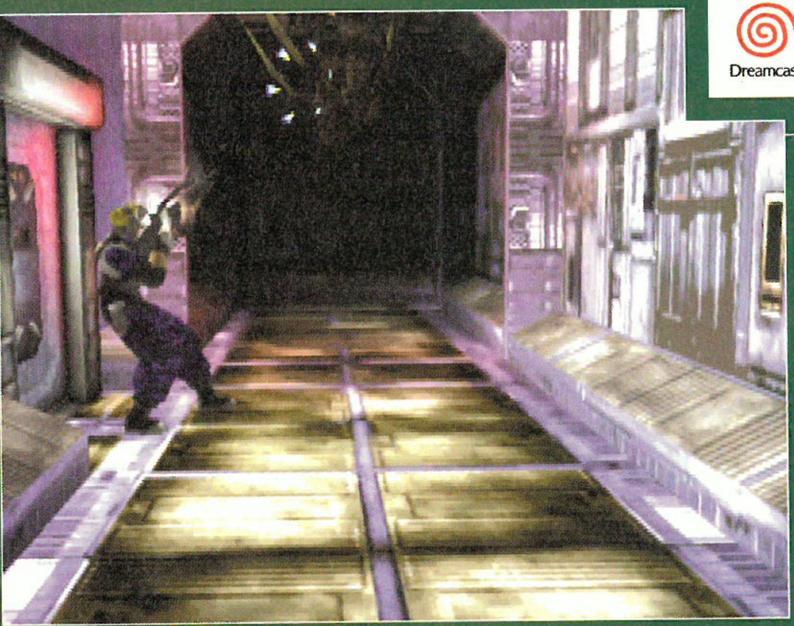


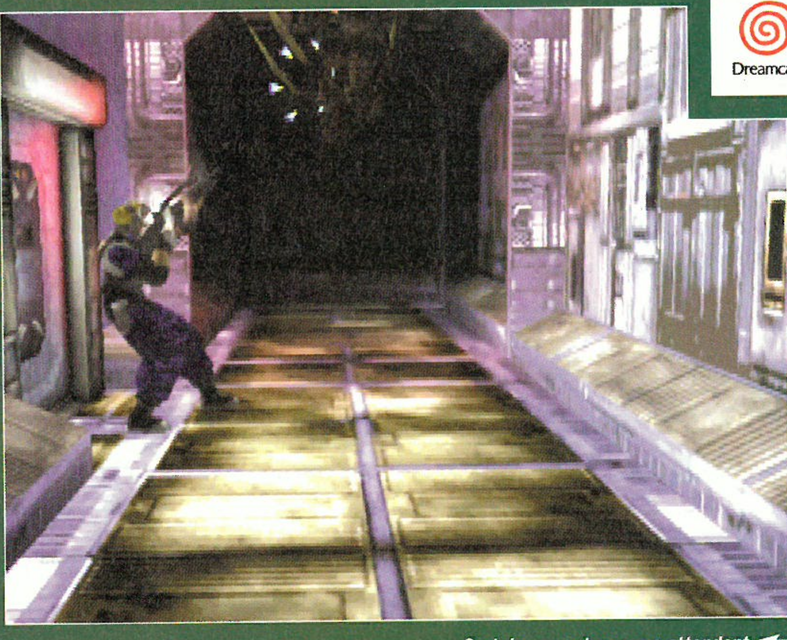
PAR RAPPORT A GRAN TURISMO 2 ?

	Gran Turismo 2	Sega GT
Nombre de circuits	28	10
Nombre de constructeurs	34	08
Nombre de caisses	environ 600	environ 140

Carrier

Jaleco part sur les traces de Capcom et nous offre enfin son premier jeu de survival horror sur Dreamcast... Juste un mois après la sortie de l'excellent Code Veronica, Carrier a intérêt à se décarcasser pour nous convaincre !

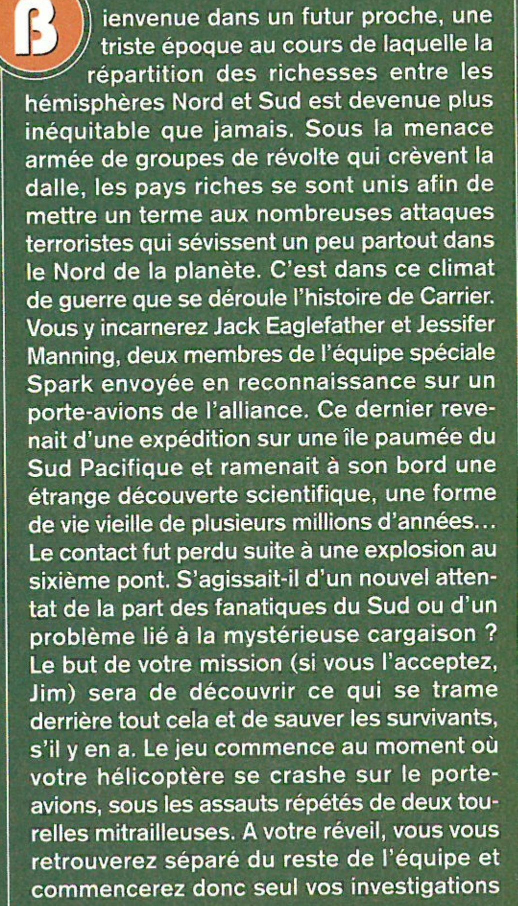




Certains monstres vous attendent vicieusement, scotchés au plafond.



Seule variation dans les décors : le passage sur le pont... qui dure environ trois secondes ! Sinon, ce sont couloirs, couloirs et couloirs.



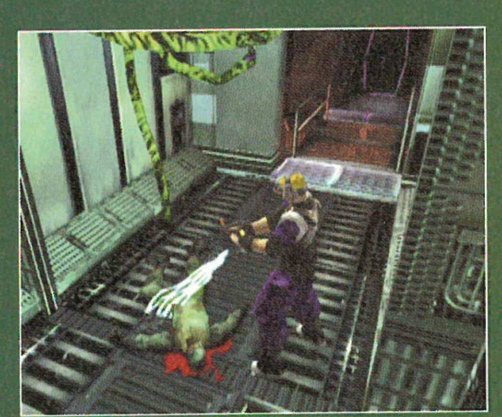
Bienvenue dans un futur proche, une triste époque au cours de laquelle la répartition des richesses entre les hémisphères Nord et Sud est devenue plus inéquitable que jamais. Sous la menace armée de groupes de révolte qui crèvent la dalle, les pays riches se sont unis afin de mettre un terme aux nombreuses attaques terroristes qui sévissent un peu partout dans le Nord de la planète. C'est dans ce climat de guerre que se déroule l'histoire de Carrier. Vous y incarnerez Jack Eaglefather et Jessifer Manning, deux membres de l'équipe spéciale Spark envoyée en reconnaissance sur un porte-avions de l'alliance. Ce dernier revenait d'une expédition sur une île paumée du Sud Pacifique et ramenait à son bord une étrange découverte scientifique, une forme de vie vieille de plusieurs millions d'années... Le contact fut perdu suite à une explosion au sixième pont. S'agissait-il d'un nouvel attentat de la part des fanatiques du Sud ou d'un problème lié à la mystérieuse cargaison ? Le but de votre mission (si vous l'acceptez, Jim) sera de découvrir ce qui se trame derrière tout cela et de sauver les survivants, s'il y en a. Le jeu commence au moment où votre hélicoptère se crashe sur le porte-avions, sous les assauts répétés de deux tourelles mitrailleuses. A votre réveil, vous vous retrouverez séparé du reste de l'équipe et commencerez donc seul vos investigations sur les six ponts qui composent les entrailles du navire... Voilà pour le background scénaristique, mais passons à ce qui vous intéresse le plus : la nature et la qualité du gameplay.



DU PUR RESIDENT-LIKE

Le jeu à peine entamé, vous vous apercevez immédiatement que Jaleco n'a pas voulu se risquer à jouer la carte de l'originalité... Contrairement à Blue Stinger, par exemple, qui proposait une vision plus personnelle du survival horror, Carrier se contente de pomper purement et simplement le modèle Resident Evil. De la représentation de l'action aux commandes de jeu, en passant même par la mécanique de progression, tout est identique ! Les fans de la série de Capcom retrouveront tout de suite leurs marques : un bouton pour courir, deux autres pour afficher le plan ou le menu des objets, le bouton de tranche plus le bouton d'action pour tirer, etc. Vous déplacez cependant votre personnage dans des décors représentant un mix plutôt réussi de vraie 3D et de pré-calculé, ce qui permet de passer de temps en temps d'un plan fixe à un travelling... Malheureusement, quand vous vous pointez dans une salle en 3D temps réel pleine de monstres, le jeu a tendance à ramer à mort ! Question réalisa-





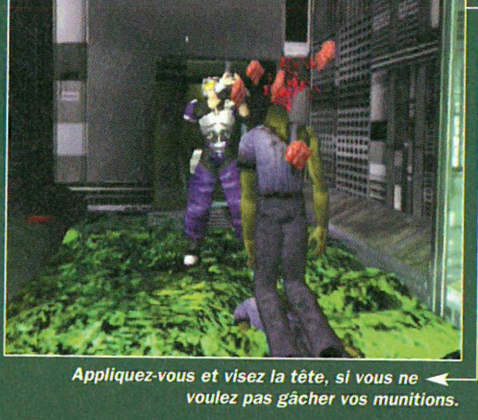
Carrier	
Editeur	Jaleco
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action/aventure
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (42 blocs)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Oui (sauvegarde)
Spécial	Puru Puru Pack et VGA Box
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

tion, on est donc bien loin de Code Veronica, même si cela reste assez réussi quand on oublie ce détail. Pas de changements non plus quant au système de progression. Vous commencez seul avec votre petit flingue et quelques munitions, entrez dans des salles pour activer des mécanismes ou trouver des cartes d'accès, tuez des monstres au passage, résolvez des énigmes assez simples et poursuivez sans cesse cette progression de niveau en niveau. Ce schéma classique est bien évidemment ponctué de cut-scenes, qui surviennent à chaque rencontre, histoire d'obtenir de nouveaux objectifs. Bref, une routine pleine de clichés à la Resident, du genre : « Please, don't shoot ! I'm not a monster ! » ou encore « What the Hell is going on in this town ? » (Heu... là, il faut juste remplacer « town » par « ship », en fait).

DES INNOVATIONS, CERTES...

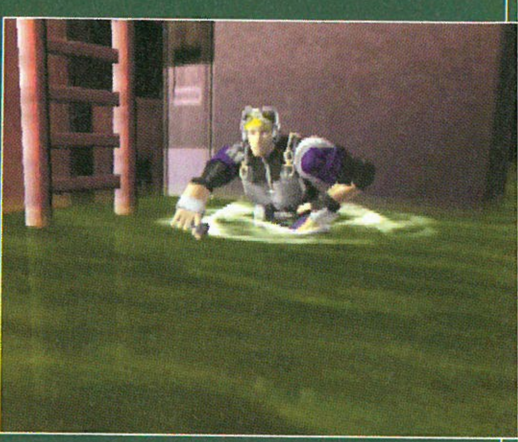
C'est vrai, il faut tout de même avouer que certaines petites nouveautés viennent quelque peu rafraîchir la recette. Le système de visée, par exemple, est devenu bien moins hasardeux grâce à l'apparition d'une petite cible bleutée. Cette dernière vous permet de savoir quand l'ennemi est locké et, surtout, quelle partie du corps vous allez toucher. Il est ainsi possible de tirer dans les bras, le buste ou encore la tête. Si vous êtes surpris par un monstre, au détour d'un couloir, il faudra viser sa tête le plus rapidement possible, pour être efficace et n'utiliser que trois balles. Si vous ne prenez pas le temps de vous appliquer, vous lui arracherez au mieux les deux bras, avant qu'il ne vous saute au cou ! Un élément intéressant, qui vous oblige à garder votre sang-froid devant le danger, histoire d'économiser de la vie et des munitions. Notons également l'apparition d'une arme des plus efficaces : l'explosif T-7 ! Ce dernier sert généralement à vous ouvrir des passages en faisant sauter des grilles, des caisses ou d'énormes champignons (si, si), qui prennent souvent un malin plaisir à pousser devant les différentes portes du navire. Vous pouvez également utiliser ces explosifs pour satisfaire votre esprit fourbe, en piégeant tout un groupe de zombis ! Mais je garde le meilleur pour la fin, la seule innovation importante du jeu,





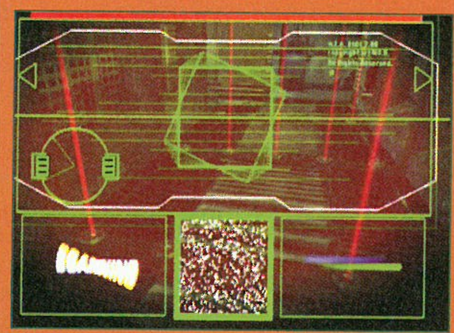
Appliquez-vous et visez la tête, si vous ne voulez pas gâcher vos munitions.

Des idées intéressantes pour un gameplay trop répétitif



De l'utilisation du Scope

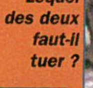
Carrier n'est rien d'autre qu'une copie de la formule Resident Evil... Assez efficace certes, mais beaucoup moins savoureuse que l'originale, question d'ambiance. Heureusement, le Scope BEM-T3 représente une idée vraiment sympa, qui apporte à elle seule un vrai plus au gameplay ! Voici quelques exemples de son utilisation, en images.



Une porte se referme à chaque fois que vous vous approchez... Pour tirer les choses au clair, sortez votre Scope et observez le sol. Vous remarquerez des capteurs lasers invisibles à l'œil nu !

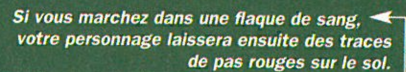


Avant de vous approcher d'un cadavre, activez votre Scope pour vérifier qu'il ne s'agit pas d'un zombi qui essaye de vous surprendre.

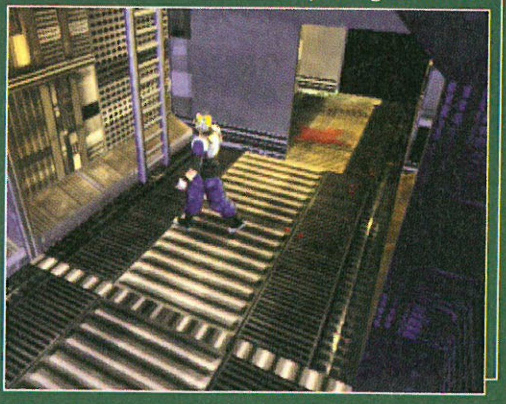


Lequel des deux faut-il tuer ?



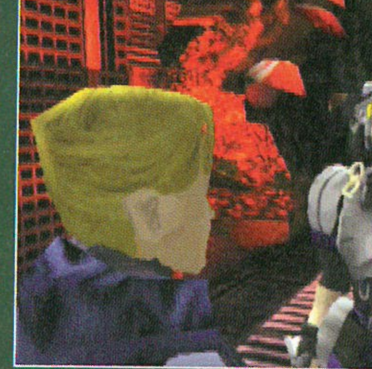


Si vous marchez dans une flaque de sang, votre personnage laissera ensuite des traces de pas rouges sur le sol.





Ne vous laissez pas impressionner par ce genre de monstres, il suffit de trois ou quatre balles pour les tuer... Pas la peine de gâcher vos grenades !



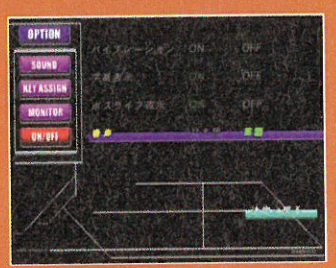
l'objet qui offre un véritable plus à Carrier : le Scope BEM-T3. Il s'agit en fait d'une sorte de lunette infrarouges que vous récupérez très tôt dans le jeu et dont vous vous servirez ensuite très souvent, car ces multiples fonctions se révéleront très utiles... Vous pourrez tout d'abord faire la différence entre les personnes saines et celles rongées par le virus à la base de l'intrigue. Eh oui, car si un passager n'est contaminé que depuis quelques heures, il aura encore une apparence humaine normale, mais déjà les mêmes envies de chaires fraîches que ses compagnons ! Ainsi, si vous apercevez quelqu'un dans une salle ou un couloir, il faudra penser à vérifier son état en le visant avec votre Scope. Ce dernier sait également repérer les objets cachés dans les poches des cadavres ou dans les placards d'une salle, mais aussi distinguer les portes recouvertes d'une épaisse couche végétale. Enfin, dernière utilisation imaginable : la possibilité de checker une pièce dès que vous y entrez... Car avec des caméras fixes placées volontairement avec un angle serré (à la Resident, quoi), on ne sait jamais ce qui nous attend... Là, grâce au Scope, vous pourrez savoir à l'avance si un monstre scotché au plafond vous prépare un mauvais coup, si des objets sont cachés dans la pièce, etc. C'est bien pratique, me direz-vous, mais ça gâche complètement l'ambiance flippante du jeu, déjà quasi-inexistante...

MAIS QUEL MANQUE DE PUNCH !

Nous en arrivons donc au défaut majeur du jeu : l'ambiance... Hum, le comble, pour un jeu qui se veut survival horror, non ? Bah si, franchement, ça fout tout en l'air ! Première chose, les décors et l'action sont d'une répétitivité complètement lassante. Pendant les trois premiers quarts du jeu, vous ferez toujours la même chose : avancer de salle en salle, trouver des survivants, leur parler pour obtenir une nouvelle carte d'accès, buter deux ou trois zombis, trouver des munitions, battre un boss et hop, rebelote au niveau suivant. Tout cela dans des décors toujours identiques (couloirs étroits, salles grises, ordinateurs de contrôle, escaliers en métal, eau verte et excroissances végétales à base de champignons). Et puis les monstres ont beau être variés, eux, ils n'en sont pas moins la plupart du temps ridicules... Honnêtement, le zombi avec une tête de plante carnivore, c'est limite carton rouge pour faute de goût ! Enfin, l'atmosphère n'est vraiment pas angoissante et la mise en scène plutôt maladroite (les événements censés vous faire sursauter sont tellement mal amenés, qu'on a peine à croire qu'ils aient été sujets à une attention particulière)... Bref, c'est bien décevant. D'autant que le jeu était globalement réussi et possédait même une durée de vie nettement au-dessus de la moyenne (environ 9 heures pour le scénario de Jack, et un peu moins pour celui de Jessifer). Mais n'est pas Capcom qui veut, hein, et Carrier se situe logiquement bien en dessous de Code Veronica, vous l'aurez compris. Cela dit, si vous êtes un irréductible du genre, vous pouvez éventuellement vous laisser tenter, en occaze.

Julo

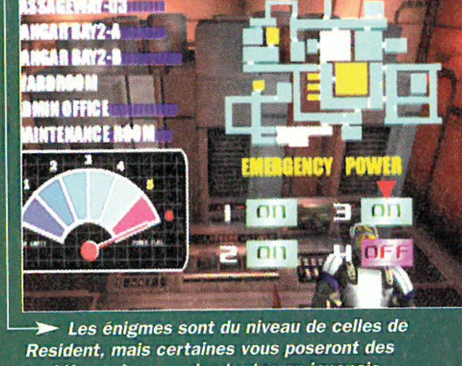
Un jeu bilingue !



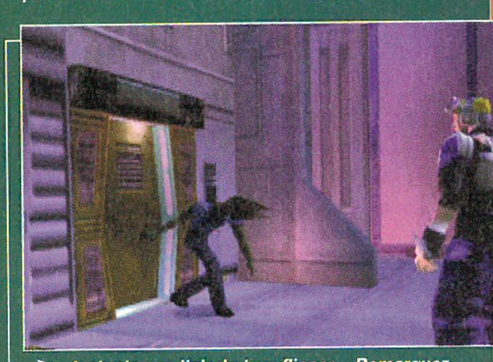
Carrier est sorti presque simultanément en versions japonaise et américaine, ce qui explique la présence du choix de la langue, dans le menu des options... Si vous avez la version japonaise, donc, ouvrez le menu des options, sélectionnez « ON/OF » et changez la dernière option pour avoir les doublages ricains. Malheureusement, les textes resteront dans la langue de Mishima, ce qui vous posera peut-être des problèmes au cours de certaines énigmes... Ainsi, si vous avez le choix et que votre Dreamcast est modifiée, optez pour la version U.S., c'est plus prudent.

Note

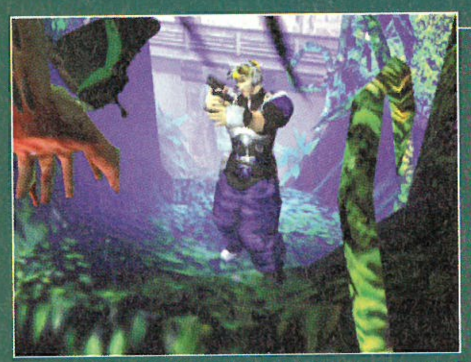
6/10



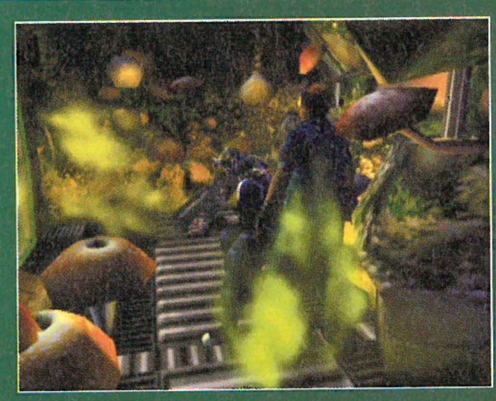
Les énigmes sont du niveau de celles de Resident, mais certaines vous poseront des problèmes à cause des textes en japonais.

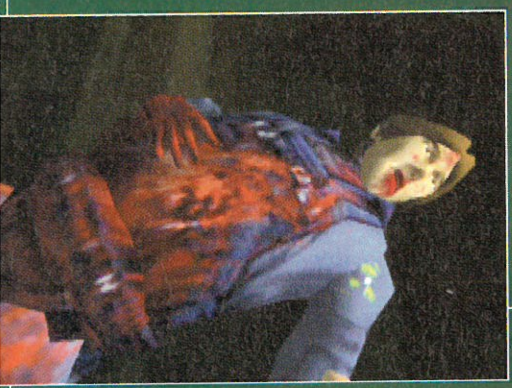


Jack n'a pas l'air de trop flipper... Remarquez, vu la tronche du monstre !



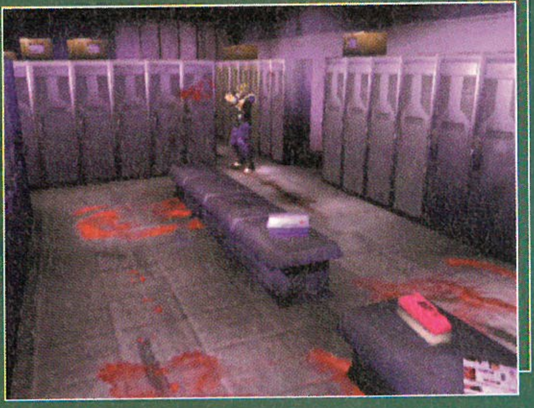
Les angles de caméra angoissants, comme celui-ci, sont malheureusement trop peu nombreux.

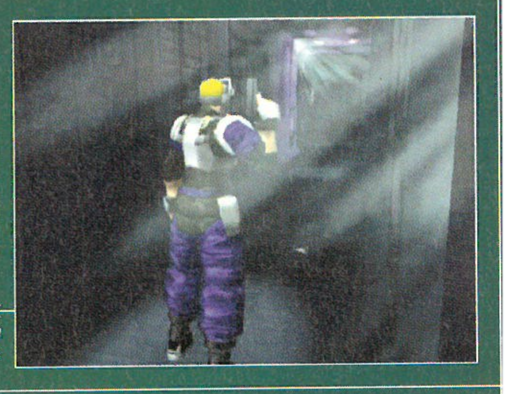




Certains passages sont super gores.

Certains monstres sont invisibles... Tendez l'oreille pour les repérer.





Les effets de lumière et le brouillard sont très bien rendus dans ce couloir.

te des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● **JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● **VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

● **ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
0 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

● **AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

● **ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
20, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
ntrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

● **KREMLIN BICETRE (94)**
) bis av. de Fontainebleau Nat. 7
270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

ONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

EROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
4200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

@● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

● **LE MANS (72)**
48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

@● **AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

jeux en reseau sur PC
➔ ouvert le dimanche

APRÈS AVOIR SURFÉ SUR LES PISTES VENEZ SURFER SUR NOTRE SITE !

WWW.SCOREGAMES.COM

Partenaire SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS
DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER,
NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE*

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.

Tomb Raider IV
DREAMCAST

Nomad Soul
DREAMCAST

Soul Reaver
DREAMCAST

Crazy Taxi
DREAMCAST

Red Dog
DREAMCAST

NBA 2000
DREAMCAST

Evolution
DREAMCAST

Resident 3 Nemesis
PLAYSTATION

Die hard Trilogy 2
PLAYSTATION

Need For Speed 5
PLAYSTATION

LES AFFAIRES DU MOIS

+140F* DE BONS D'ACHAT OFFERTS

Dreamcast™ Occasion
Garantie 6 Mois

1390F

* Cumul de 7 bons d'achat de 20F - voir conditions en magasin

* Dans la limite des stocks disponibles

Bon de Réduction

25F

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES

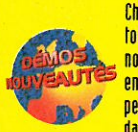
DÈS VOTR PREMIER AC

Une carte de fi vous sera déli N'oubliez pas tamponner v carte après achat ! Une terminée elle vous donne d 400F de remise immédiate s jeux d' occasion !!!

HOT LINE & VPC

commandez vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES
Sur Internet :
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 73
Trucs & Astuces : **08 36**

DEMONSTRAT PERMANENTE DE NOUVEAU



Chaque m toutes les nouveauté en démon permanen dans tous SCORE-GA

RACHAT DE V ANCIENS JEU

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplém si ce matériel a été acheté c SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de c

DES CENTAINE D'OCCASIONS

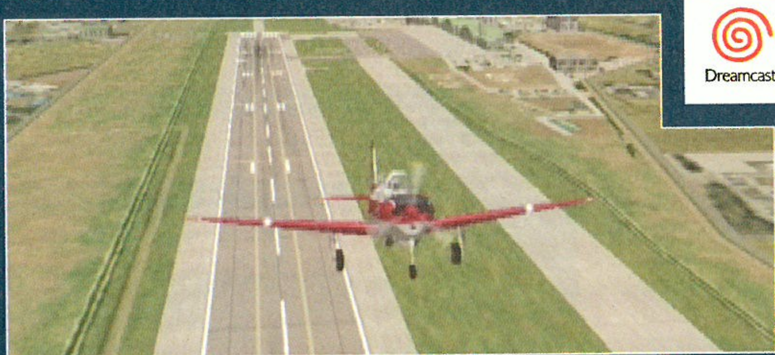
Le plus grand choix de jeux v en France : + de 200 000 jeu sur l'ensemble des magasins Jeux testés, reconditionnés et garantis 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorynautes, le Score-Games du monde est o Informez-vous avant les autr dénichez les meilleures occa
www.scoregames.
C'est l'adresse incontournabl savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sé

SCOREGAMES
MULTIMEDI





Dreamcast

Aero Dancing F
Second Fighter

Malgré quelques bonnes idées et une ambiance Top Gun bien trippante, la suite d'Aero Dancing n'a pas totalement convaincu la rédaction. Un soft imparfait certes mais néanmoins sympathique. Explications...





Les ziks (du Dokken en pire !) sont d'une ringardise sans nom. Les Jap' et le rock, ça fait deux !



La modélisation des zincs tue. On a même droit à des effets d'environment mapping sur la verrière.

Aero Dancing F : 2nd Fighter	
Editeur	CRI
Dispo. Europe	Bandit à 6 heures !
Genre	Simulateur de vol
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Facile
Continue	Infinis
Spécial	Compatible Puru Puru Pack
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Pour son tout premier titre Dreamcast, CRI avait su prendre des risques en proposant un concept totalement original et très séduisant à mille lieues des considérations marketing habituelles (cf. la spirale baston, foot, course de voitures) : la simulation de voltige aérienne. Malgré tout, Aero Dancing n'a pas franchement laissé un souvenir impérissable, faute d'une durée de vie digne de ce nom. Je me souviens encore des remarques du père Greg : « on peut juste crapahuter dans les airs avec son zinc ? Tu peux pas balancer des missiles sur des hôpitaux ou des maisons de retraite ? C'est naze ! » Ben ouais, faut bien reconnaître qu'il manquait un petit quelque chose quand même, être pacifique ça va bien un moment. Comme l'être humain a cette capacité incroyable de savoir tirer des enseignements de ses erreurs passées, les développeurs de CRI ont donc choisi pour cette suite d'intégrer des combats aériens. C'est la principale nouveauté de ce second volet.

DES MODES DE JEU BANCALS

Aero Dancing F propose trois modes de jeu distincts : le mode Fighter Pilot Mission tout d'abord vous invite à participer à une bonne trentaine d'épreuves. Ce dernier très proche du mode Blue Impulse d'Aero Dancing va vous permettre de faire connaissance avec les bases du pilotage, décollage, atterrissage, virage serré, de réaliser tout un tas de figures qui donnent la gerbe (on retrouve les fameux Cork Screw, Delta Loop...) et de vous familiariser avec les manœuvres de combats aériens. Le vol en formation, lui, a quasiment disparu puisqu'ADF ne lui consacre que trois petits challenges guère palpitants en compagnie d'un unique wingman. Et là, on se heurte au même problème que dans le premier volet. Les 30 épreuves sont sym-

pas mais durent chacune rarement plus d'une minute. Résultat, il suffit de trois petites heures de jeu pour en faire le tour avec un score très correct ! Pour le mode Tactical Challenge, le bilan est tout aussi mitigé. Là, vous pourrez participer à deux types d'épreuves : flinguer en un temps limité des ballons (mouais) et vous livrer à des dogfights sauvages contre plusieurs appareils. Une fois encore, soyons honnêtes, si le niveau de difficulté se révèle un chouïa plus élevé que dans le mode précédent, ces challenges ne vous retiendront pas des semaines devant votre écran. Heureusement, ADF se rattrape un peu aux branches grâce au mode Free Flight qui donne cette fois-ci la possibilité d'affronter des avions ennemis dans 20 espaces aériens différents (pas de missions juste de l'interception). Au chapitre des griefs, on regrettera également le manque de relief des paysages. De belles textures certes mais désespérément plates. D'autre part les joutes aériennes ont souvent lieu au-dessus de 5 000 pieds ; à cette altitude, vous distinguez à peine les détails du sol ça donne parfois l'impression de voler entre deux couches de couleurs uniformes. Bof, moi j'dis, la Dreamcast est capable de mieux. Maintenant, à côté de ça, il y a plein de petits trucs qui contribuent à rendre ce soft imparfait sympathique : les modèles de vol à mi-chemin entre l'arcade et la simulation (les décrochages sont bien restitués), la présence du voile noir et du voile rouge qui vous trouble la vue lors des actions à forte incidence, les débriefings ultra précis, les manœuvres d'évitement des avions ennemis ou encore le rendu photo-réaliste des retours sur action. Est-ce que ça rend pour autant cette simulation de vol indispensable, tout dépend de l'intérêt que vous portez aux avions de chasse et au dogfight pur et dur. En clair, la lassitude peut l'emporter. Vous voilà averti.

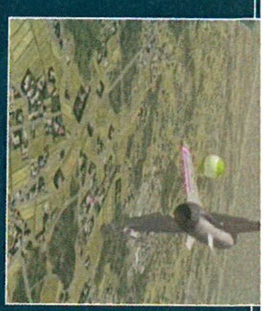
Willow

Danger Zone ?

Le mode Deux Joueurs d'ADF (en écran splitté ou via le câble de connexion) nous a carrément laissés sur notre faim. En fait, les développeurs ont omis d'intégrer un élément essentiel du combat aérien : les contre-mesures ! Du coup, il est extrêmement difficile voire impossible d'éviter les missiles. En gros, vous lockez, ça fait bip, vous balancez 3 missiles et boum !, c'est terminé, le combat aura duré en tout et pour tout 10 secondes ! Passionnant. Un conseil, faites durer le plaisir, utilisez vos canons comme un homme, un vrai ! Sinon, vous avez la possibilité de démarrer en face à face ou dans les 6 heures de votre adversaire et de sélectionner tous les zincs que vous aurez débloqués (F15, T4, T2, etc.). Pour finir, un truc qui n'a rien à voir avec le mode Deux Joueurs : les débriefings sont vraiment excellents. Votre instructeur fait vraiment l'analyse de toutes vos manœuvres au moyen de courbes, il commentera également tout un tas de données comme par exemple les tolérances d'altitude, de G ou de vitesse. Le décompte des points se révèle nettement moins nébuleux que dans le premier Aero Dancing ! Si vous obtenez 40/100 en ayant le sentiment d'avoir fait un joli Cork Screw, désormais, vous comprendrez pourquoi.

Note

6/10



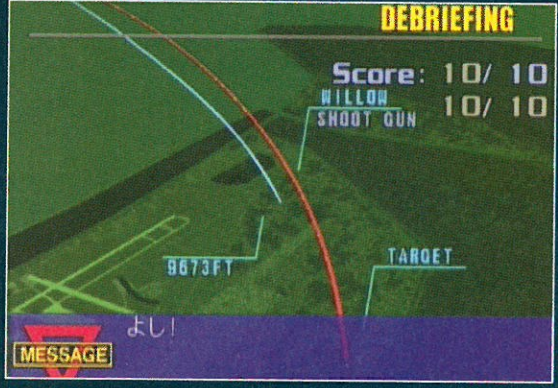


Lors des passages dans les nuages, le frame-rate chute méchamment. Zarb'.





Durant les dogfights, les appareils ennemis se comportent de manière « intelligente ».



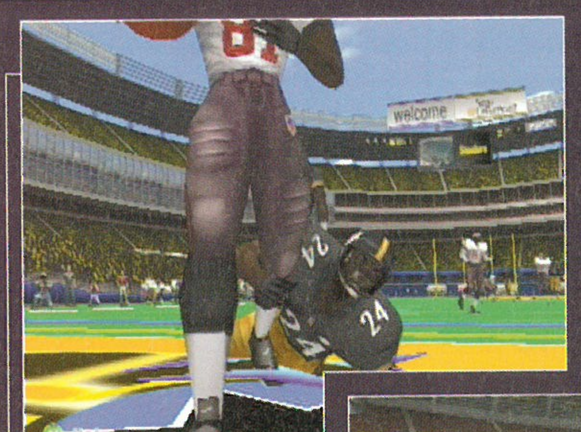
Les modèles de vol sont assez réalistes pour un jeu console, en revanche l'avionique est réduite à sa plus simple expression.

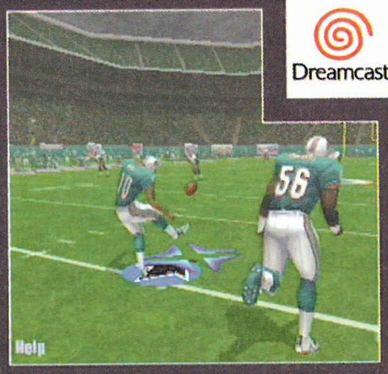


Le cockpit virtuel est géré intelligemment. Il vous suffit de presser la touche X pour que votre regard se dirige vers l'avion ennemi. Bien vu !

Dreamcast





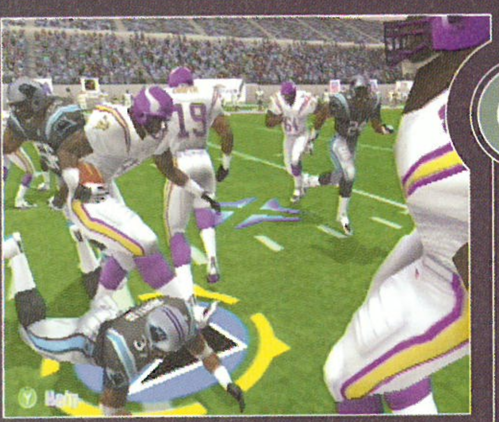


Sur les ralentis, on peut noter l'absence quasi-totale d'enchevêtrements de polygones.

NFL 2K

Si certains ne jurent que par la PlayStation 2, Sega Sports nous rappelle avec NFL 2K que la Dreamcast a vraiment quelque chose dans le ventre. Un titre providentiel ? Pour le marché américain sans aucun doute !





Vos coéquipiers vous assistent efficacement et l'adversaire ne vous fait pas de cadeau ! Ici, un défenseur dévie le ballon avec sa main !

NFL 2K

Editeur	CRI
Dispo. Europe	On prie bien fort !
Genre	Simu.de foot américain
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveau de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Spécial	Compatible Rumble Pack
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Okay, on connaît la chanson, le foot ricain, tout le monde s'en tape, c'est super inaccessible, on comprend rien aux schémas tactiques, il y a des ruptures toutes les 20 secondes et gnagnagna. Plus que jamais, il serait peut-être temps pour les joueurs européens de faire preuve d'un petit peu d'ouverture d'esprit, car NFL 2K est un jeu d'une importance capitale pour la Dreamcast. Au même titre que Soul Calibur, Shenmue ou encore Code Veronica, cette troisième simulation estampillée Sega Sports fait bel et bien partie des jeux qui peuvent permettre à la console d'échapper au destin funeste imaginé par un grand nombre d'industriels du jeu vidéo (au regard des récents résultats financiers de Sega). Trop de gens considèrent aujourd'hui que la machine de Sega ne vaut pas tripette face à la PlayStation 2, qu'elle a déjà un pied dans la tombe. Jouez ne serait-ce que 10 minutes à NFL 2K, et vous réaliserez à quel point la Dreamcast peut être compétitive, et ce que vous soyez fan ou totalement hermétique à cette discipline sportive.

DON'T GIVE UP THE FIGHT !

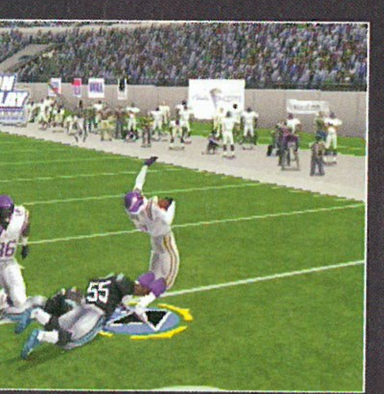
Pour simplifier, disons que NFL 2K, c'est un peu la simu' de foot ricain rêvée. Les coyotes de Sega Sports maîtrisent les entrailles de la bête, et chaque pression sur le stick analogique nous le prouve. Ce soft marque incontestablement une nouvelle étape en matière de motion capture et de motion blending. Les mouvements des joueurs sont d'un réalisme et d'une variété hallucinante. Du jamais vu même sur PC (raah, ça j'aime !). Pour les fans de chiffres, sachez que les responsables des anim' ont motion capturé plus de 1 500 mouvements. Le résultat est tellement bluffant, qu'on a véritablement l'impression d'assister à une retransmission télé : les joueurs se regardent, piétinent d'impatience avant le snap, tentent de se dégager d'un plaquage, se relèvent avec difficulté après un sack, la taille effectue des torsions, leurs bras et leurs épaules sont souples, les poignets se plient, lors des prises

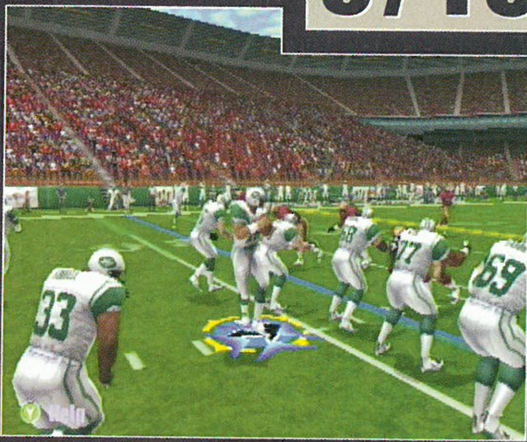
d'impulsion on distingue parfaitement le pied d'appel.... Bref, tous les mouvements respectent les lois de l'anatomie et aucun lien ne manque. On retrouve ce souci du réalisme dans la gestion des chocs. Un plaquage en pleine course par exemple ne générera pas les mêmes animations qu'un block à faible vitesse, le moteur de collision prend également en compte l'endroit du corps qui est touché et la position des joueurs au moment du contact. Une grande leçon de programmation ! Evidemment, visuellement, là aussi, on se ramasse une bonne petite baffe (pas de commentaires inutiles, matez simplement les photos), même si à l'inverse de NBA et de NHL 2K, le public ne gigote pas. La Dreamcast a des ressources certes mais quand même pas au point d'animer 40 000 spectateurs ! Mais NFL 2K ne se contente pas d'être techniquement irréprochable. Sega Sports a porté la même attention à la jouabilité, instinctive et en même temps d'une grande technicité (réponse instantanée des commandes, timing aux petits oignons pour les réceptions). D'autre part, les graphismes sont tellement précis les animations si détaillées, que les phases de jeu gagnent en clarté. Dans NFL 2K, que vous jouiez la défense ou l'attaque, aucune de vos actions ne sera le fruit du hasard ; lorsque vous loupez une réception, vous comprenez immédiatement pourquoi, c'est de la folie, on a quasiment plus besoin d'enclencher les retours sur action pour comprendre ses erreurs. Enfin, les schémas de formations et de tactiques sont d'une extrême lisibilité. Des défauts peut-être ? Ben, heu, oui, nous en avons trouvé un mais je vous préviens on chipote à mort : le mode d'affichage des options tactiques en mode Deux Joueurs est différent de celui des autres jeux de foot américain. En fait, il permet de voir le choix de l'adversaire. Il existe un moyen de contourner ce petit problème : il suffit de se mettre d'accord pour ne pas regarder à ce moment-là. En tout cas, vu le niveau de perfection technique et ludique de ce titre incontournable, nous nous demandons bien ce que Sega Europe attend pour demander à l'équipe de NFL 2K de développer un jeu de balle au pied à la ISS. Ce pourrait être un moyen efficace de regagner quelques parts de marché sur le Vieux Continent, non ?

Willow

Une bombe ludique signée Sega of America !

Note
9/10

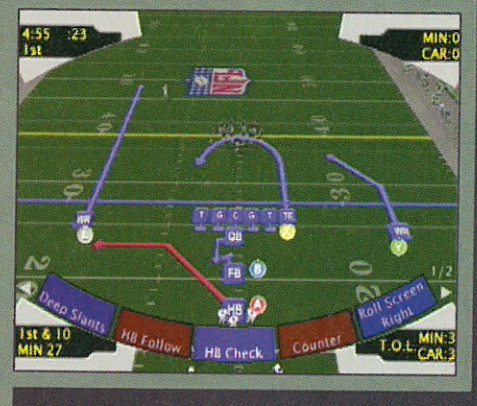


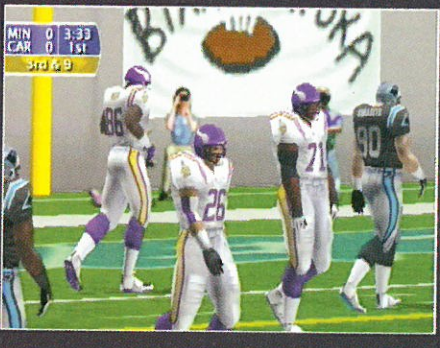


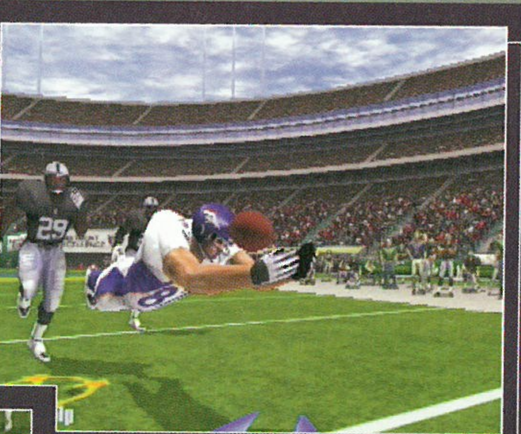
Un rendu photo-réaliste et une motion capture d'un naturel impressionnant. La plus belle réalisation de Sega Sports à ce jour.

Dissection

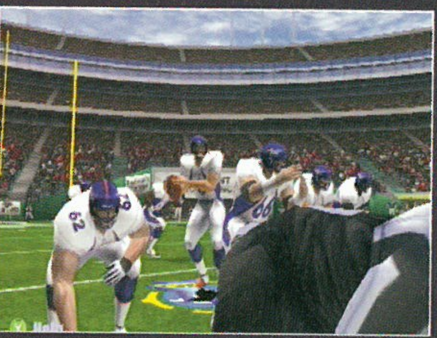
Là encore, rien à dire, le contenu de NFL 2K n'attire aucune critique. Un mode Tutorial plutôt bien fichu permet de faire connaissance avec les rudiments du football américain, le mode Practice quant à lui propose trois types d'entraînements pour se familiariser avec les mouvements spéciaux (feintes, réceptions, etc.), les tactiques offensives et défensives. Vous retrouvez bien évidemment tous les modes de jeu habituels : Saison, Tournoi (4, 8 ou 16 équipes) et Playoffs. NFL 2K offre également la possibilité de manager son équipe, de créer un joueur, toute une équipe et même un tournoi, mais l'option la plus intéressante reste le « customizing plays ». Les plus expérimentés d'entre vous pourront carrément mettre au point de nouveaux schémas tactiques pour enrichir le play-book de leurs équipes fétiches. Moi, j'dis, c'est la grande classe.

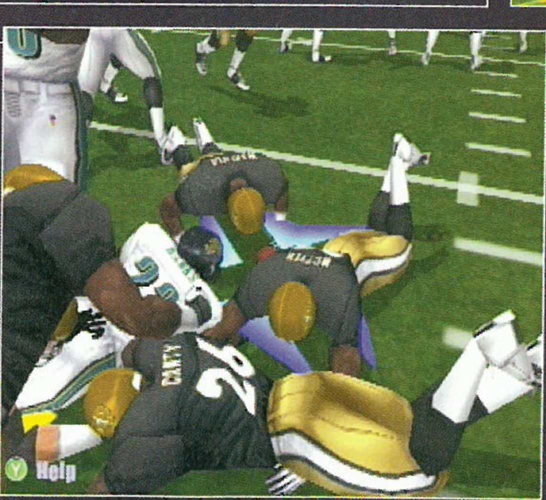




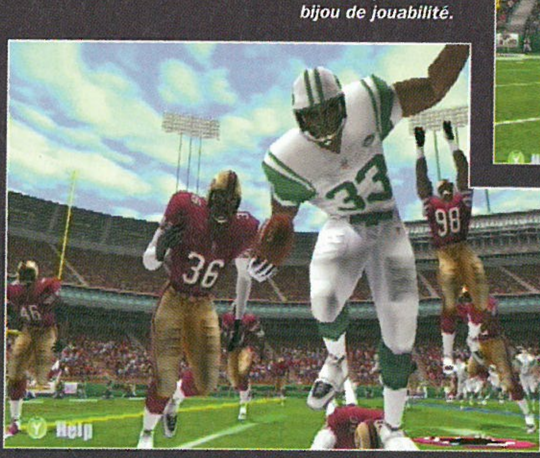


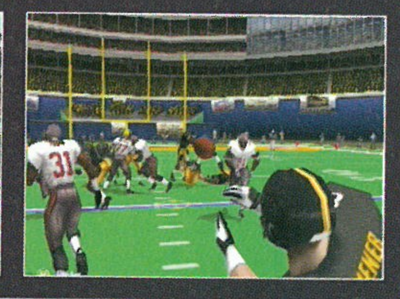
Le système de réception de passe est un petit bijou de jouabilité.





La vie de quarterback, ce n'est pas facile tous les jours.





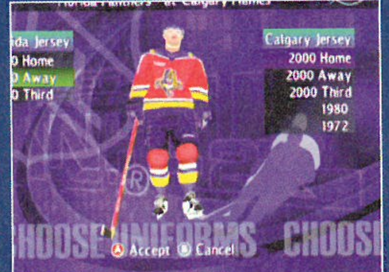
Dreamcast

NHL 2K





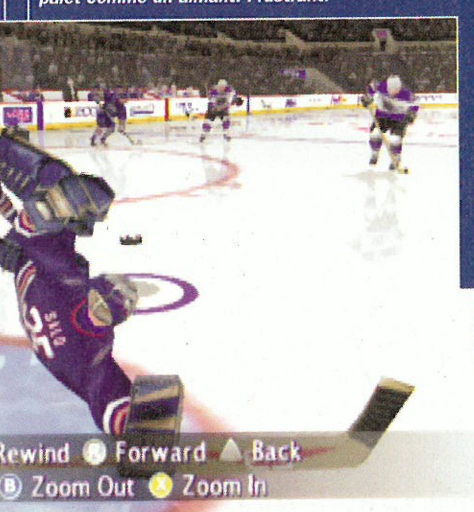
Rewind Forward Back
Zoom Out Zoom In



Les développeurs de Sega Sports avaient toutes les cartes en main pour faire de NHL 2K une bombe ludique. Hélas, il suffit parfois d'un petit rien pour tout foutre en l'air.

4:07 SEGA 2000 V.Kozlov

Ze défaut of ze game : le gardien attire le palet comme un aimant. Frustrant.



NHL 2K

Editeur	Sega Sports
Dispo. Europe	Brrr, ça caille !
Genre	Simu. de hockey sur glace
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (191 blocs)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Très difficile
Continue	Infinies
Spécial	Compatible Rumble Pack
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Alors que Sega Japon s'entête à adapter des hits « has been » vieux de plus de 2 ans dont plus personne n'a rien à battre (cf. Zoom de Virtua Cop 2), Sega of America, lui, ne faiblit pas et redouble d'efforts pour entretenir l'intérêt des joueurs américains pour la Dreamcast. Après NBA 2K, le fabuleux NFL 2K (rahh, tuerie !), la branche sport de Sega nous livre sa simulation de hockey sur glace judicieusement baptisée NHL 2 K. Si les deux précédentes productions de Sega Sports ont convaincu l'ensemble de la rédaction, autant dire tout de suite que cette nouvelle simu' laisse un arrière-goût d'amertume.

KESKICLOCHE ?

Pourtant, comme ça, de prime abord, NHL 2K porte bien les stigmates d'un hit en puissance. Désormais, lorsqu'on reçoit un jeu de sport 128 bits, on prend comme référence ce qui se fait sur PC. En l'occurrence, NHL 2000 d'EA Sports. Et une fois encore, les développeurs peuvent se targuer d'avoir fait un jeu de hockey techniquement supérieur à tout ce que l'on a pu voir tourner dans ce domaine sur une grosse bécane munie d'une carte graphique dernière génération. Ça tend bien à confirmer une chose que tout le monde sait aujourd'hui : la Dreamcast dispose d'un fort potentiel qui n'attend qu'une chose, être exploité. Le problème est que l'annonce de la PlayStation 2 a un peu tout saboté. Jeu vidéo, ton univers impitoya-ableuuuu (refrain connu) ! Mais bon, ça, c'est une autre histoire, revenons à nos moutons. Visuellement, même si NHL 2K reste globalement un chouïa moins impressionnant que NBA 2K ou NFL 2K, impossible de ne pas être estomaqué par la qualité de la réalisation graphique de cette nouvelle production. Le rendu de la patinoire est vraiment magnifique, le public (le même que dans NBA 2K) s'agite, les carres des patins projettent du givre lors des dérapages, les lames laissent des traces

et les hockeyeurs modélisés avec talent se reflètent non seulement sur la glace mais également sur les verrières en plexiglas qui, signalons-le au passage, ondulent lorsqu'un joueur se fait plaquer violemment. Bref, NHL 2K respire la vie et le spectacle.
Le gameplay malheureusement n'est pas à l'image de la réalisation technique. Aussi curieux que cela puisse paraître, le problème ne vient pas de la maniabilité vraiment tip top, ni du comportement des adversaires et ni de vos coéquipiers d'ailleurs, mais des gardiens. En fait, que vous jouiez en Rookie, en Pro ou All Star, il est extrêmement difficile de marquer. Vous aurez beau développer votre jeu, faire preuve de subtilité en contournant les cages, boularder ou au contraire mettre de l'effet, le gardien arrête systématiquement le palet ! Le plus « amusant » dans cette histoire c'est que le CPU, lui non plus, n'arrive pas à placer cette foutue galette au fond du filet ! Et quand ça arrive, généralement sur un « One timers » (une reprise), on a toujours l'impression que c'est par l'opération du Saint Esprit. Ça se vérifie également contre un adversaire humain. Une difficulté vraiment abusive renforcée par l'absence inexplicable de feintes de tir et par des focales de caméra trop éloignées (les vues rapprochées sont spectaculaires mais parfaitement injouables) : que ce soit en vue de côté ou de dessus, on ne parvient pas à distinguer si le gardien est debout ou sur les genoux. Pourquoi ne pas avoir prévu différents niveaux de zoom comme dans ISS Pro Evolution par exemple ? Résultat, les parties deviennent très rapidement stériles et laborieuses. Un beau gâchis compte tenu du moteur 3D réellement performant, de l'I.A., de la prise en main super agréable et des modes de jeu complets.

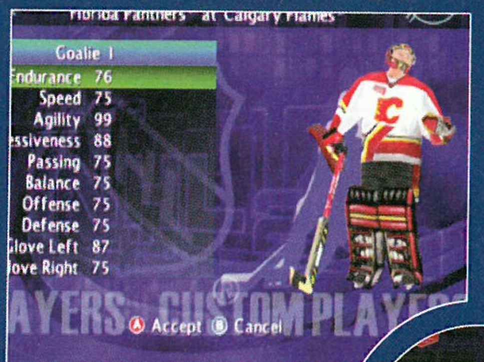
Willow

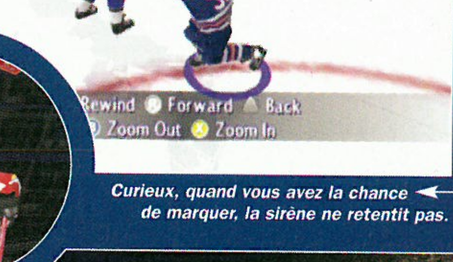
Simple et efficace !

NHL 2K propose 3 sets offensifs qui influent de manière significative sur le comportement de vos hockeyeurs. En position « passive », deux attaquants iront systématiquement attaquer le gardien, vos autres coéquipiers resteront un peu plus en arrière pour assurer le soutien défensif. En mode Normal, les attaquants adoptent une formation triangulaire avec le centre. L'objectif est de créer un 3 contre 2 ou, dans le pire des cas, un 2 contre 1. En Agressive, votre équipe va tenter de déborder la défense, tout le monde monte vers le filet et tente sa chance devant les cages du gardien, même les défenseurs ! Le revers de la médaille ? En cas de contre, vous serez à votre tour débordé. Concernant les sets défensifs, on trouve également trois options. Le Box Plus One, qui est un système défensif standard avec le centre en appui, le Man to Man (du un contre un) et la Défense de zone. Vous pouvez bien entendu changer de set tactique en temps réel et faire du goal un attaquant dans les situations catastrophiques.

Note
6/10







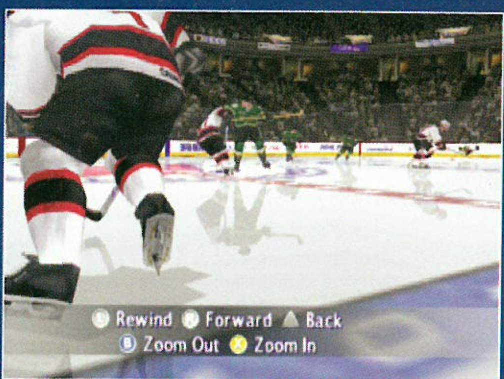
Curieux, quand vous avez la chance de marquer, la sirène ne retentit pas.

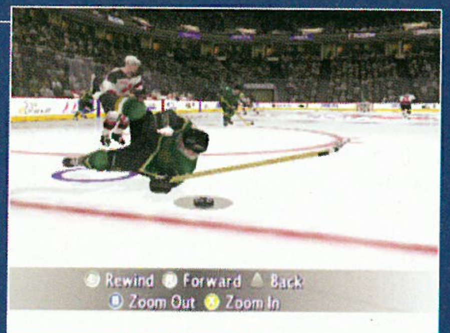




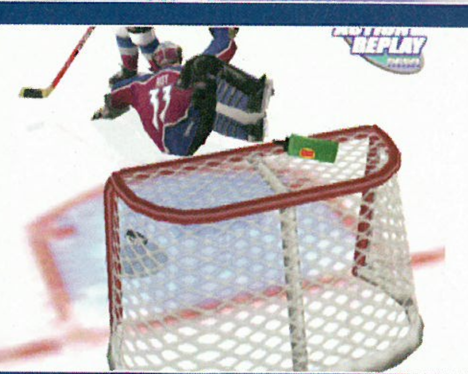


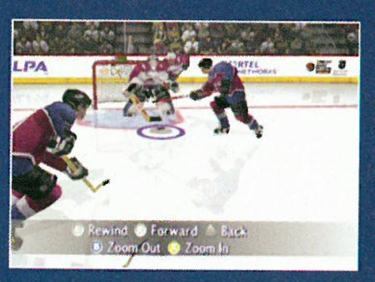
Pour se débarrasser d'un attaquant, un bon p'tit coup de coude dans les gencives, y a qu'ça d'vrai !

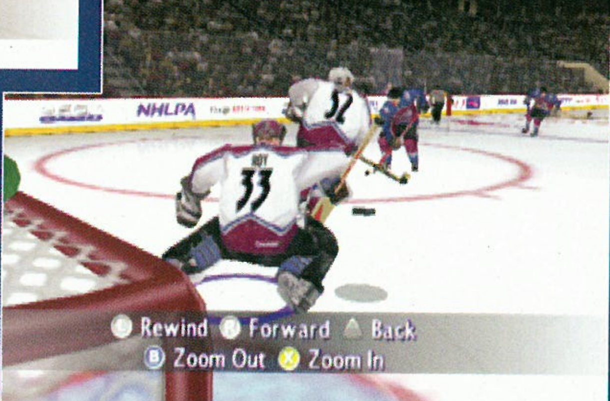




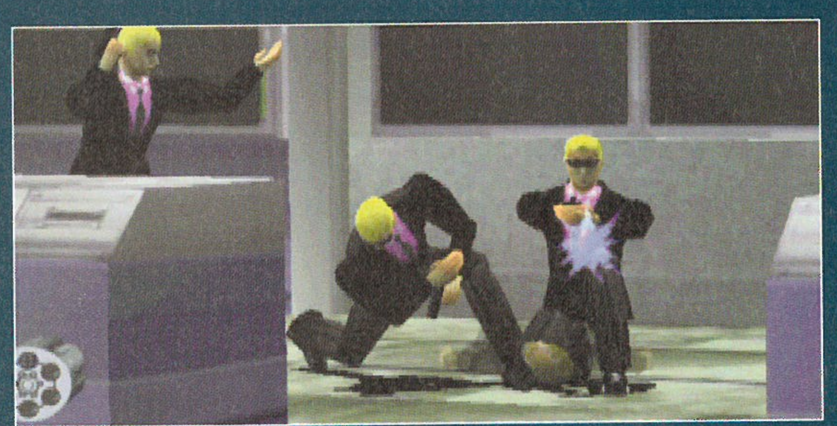
Comme dans NBA 2K, la modélisation du stadium et du public donne le vertige.

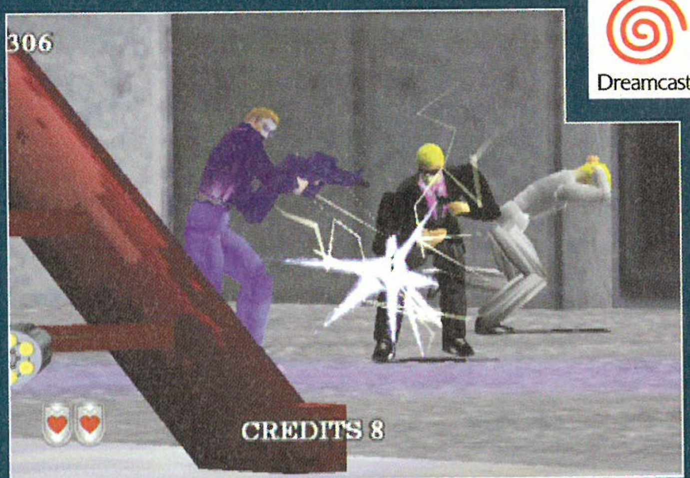






Dreamcast





Virtua Cop 2

Si sur Saturn développer Virtua Cop 2 était un véritable tour de force, sur DC, les joueurs risquent de déchanter à la vue de la qualité de la production. Car VC2 m'a tout l'air d'avoir été bâclé…

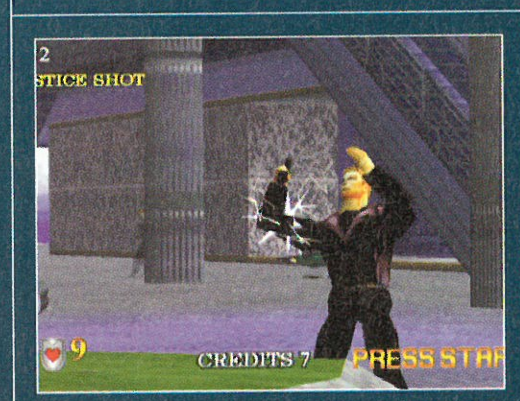
Virtua Cop 2 c'est toute une histoire à dormir debout avec des méchants qui vous tirent dessus sans raison, et des crétins de civils qui s'exposent ostentatoirement à vos échanges de balles. Sorti il y a maintenant un bon demi-siècle sur Saturn (façon de parler), il revient avec la promesse d'être plus beau que jamais, grâce à la technologie 128 bits de Sega. Et cela tombe plutôt bien car il faut avouer que notre petit Virtua Gun se sentait un peu seul dans sa boîte, rangé avec son House of the Dead 2 dans un vieux placard. Dire qu'il y a maintenant presque cinq ans, je dépensai toute ma thune en salles d'arcade en passant mes journées à me parfaire à ce même fameux Virtua Cop. Non seulement aujourd'hui j'y joue gratuitement ou presque, mais en plus, je trouve le moyen de me plaindre et de chipoter sur quelques détails…

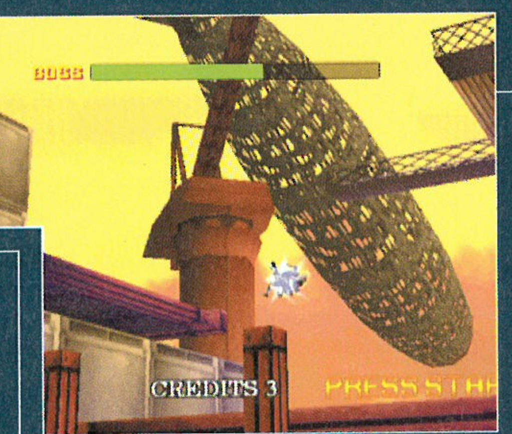
Virtua Cop 2

Editeur	Sega
Dispo. Europe	Aucune date annoncée
Genre	Jeu de tir
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Facile
Continue	3 à 9 crédits
Spécial	Utilise le Virtua Gun
Existe sur	Arcade et Saturn
Compréhension de la langue	Inutile

DEUX RENDUS GRAPHIQUES

Dans le menu des options, l'interface vous offre le choix entre la version originale d'arcade Gouraud Shadé et la nouvelle, qui utilise des textures remises aux goûts du jour. Etrangement, pour cette dernière, les graphismes n'atteignent pas l'excellence d'un Head of the Dead 2 et proposent un rendu assez « crade » lorsque l'on connaît les capacités ahurissantes de le Dreamcast dans ce domaine. La qualité des textures dévoile une compression visible à l'œil nu, et confère une impression d'images sales. Le second point négatif qui turlupine nos nerfs optiques concerne la résolution du jeu. Si la mouture sur borne d'arcade était en haute résolution, ici on remarquera sans peine que le soft tourne dans une configuration plus basse. En fait,





La microscopique mouche n'est rien d'autre que le boss ultime de fin de jeu ! Sidérant !

Virtua Cop 2 sur DC fait penser à de la Saturn en bonne forme ! Quelle déception !

PLUS DE PRÉCISION

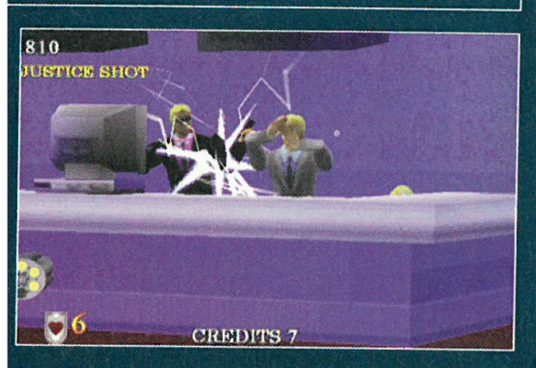
Du point de vue du calibrage du pistolet à infrarouges, rien à signaler. Le travail est comme à l'accoutumée très remarquable, fiable et précis. Une cible vous permet de tester votre agilité avant de commencer la partie, et de modifier à volonté vos réglages. Contrairement à un House of the Dead somme toute très bourrin, Virtua Cop demande de la rigueur et de la finesse. Effectivement, l'ambition principale du joueur sera d'infliger un maximum de Justice Shot en usant d'une unique balle pour chaque malfrat. A la fin des sous niveaux, un tableau récapitulatif de statistiques analyse vos piètres performances de tireur et vous fait, selon les cas, chopper la honte ou la grosse tête. Autrement les niveaux se subdivisent en de rares embranchements, dont vous déterminerez le cheminement en shootant dans des

panneaux. Même si on est loin des arborescences complexes de Time Crisis sur PlayStation, on pourra toujours se dire que c'est mieux que rien !

FINI EN QUINZE MINUTES !

Les habitués de HotD 2 risquent de terminer vite fait bien fait Virtua Cop 2, qui ne contient que trois stages et un niveau de difficulté nettement peu corsé. En effet, le titre souffre d'un menu des options un peu trop généreux, qui vous offre la possibilité de bénéficier de l'Auto-Reload et de neuf cœurs et crédits ! Avec ces éléments à portée de main, difficile de ne pas succomber à la facilité. Ah mon Dieu que c'est dommage ! Parce que Virtua Cop 2 reste malgré cela très amusant et entraînant. Le constat est simple : j'ai mis en tout et pour tout une quinzaine de minutes avant de voir défiler les noms des programmeurs devant mes yeux embués de larmes de tristesse. J'avais presque envie de me retourner le Virtua Gun sur la tempe pour m'envoyer une salve de rayons infrarouges dans le cerveau, en pensant aux pauvres gars qui allaient tomber dans le panneau en se procurant ce jeu. Sniff !

Kendy



Trucs à savoir

Bon, je sais que le jeu est déjà assez facile comme ça mais je me devais de vous dévoiler quelques petites astuces pour plier Virtua Cop 2 en trois temps deux mouvements. Pour commencer, cela semble évident mais on ne le répétera jamais assez : évitez de flinguer des civils, cela vous enlève systématiquement un cœur ! Lorsque vous apercevez des barils, attendez qu'un maximum de racailles vienne s'agglutiner autour pour effectuer un carton dessus et faire exploser les fûts. C'est le carnage garanti ! Et enfin, le dernier conseil concerne la prise en main du Virtua Gun. Visez en donnant des coups de poignet au lieu de déplacer entièrement votre bras, ainsi vous serez moins fatigué.



Terriblement décevant !

Note

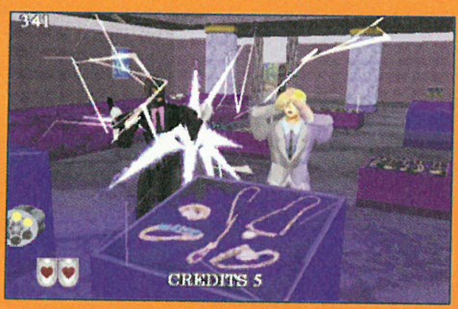
4/10

2 modes graphiques

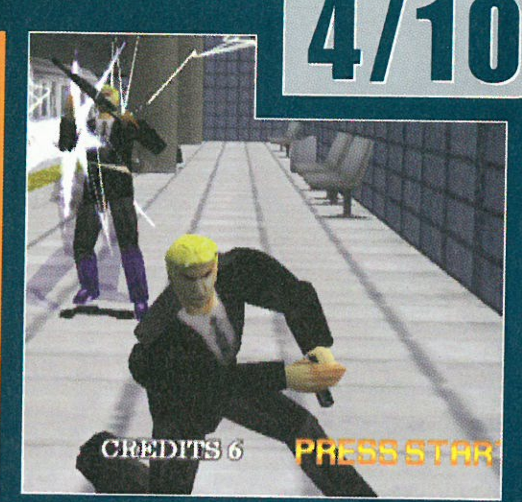
Les esthètes comme les puristes de la mouture arcade, pourront sélectionner le type de rendu graphique du jeu dans le menu des options. Les différences entre les deux versions se focalisent essentiellement sur les textures des polygones et la représentation des impacts de vos balles. On passe d'un bleu flashy pour l'ancienne, à des éclairs de cadavres d'Highlanders décapités pour la nouvelle. Bonjour le trip !

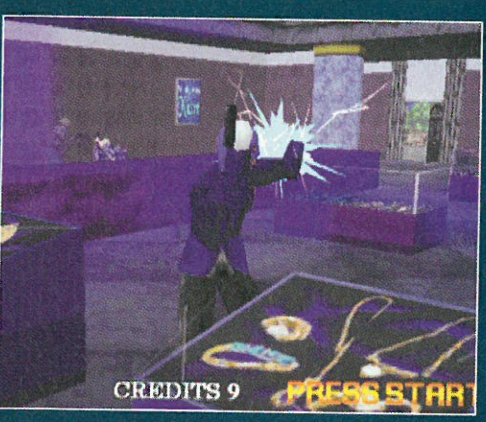


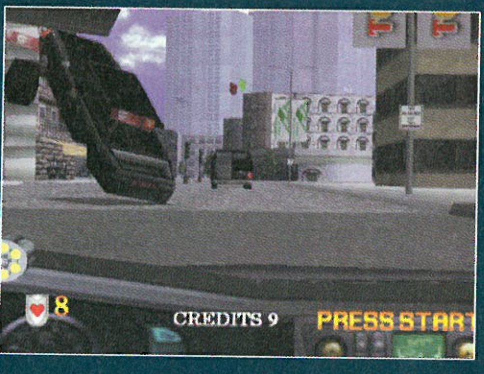
Version originale



Version retravaillée









Sur le panneau au fond, une petite pub gratis pour la Dreamcast. Y a pas de mal !



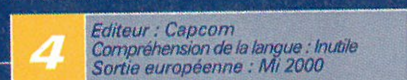
Toutes les sorties japonaises et US

Avec la sortie de la PlayStation 2, les jeux nippons et U.S. commencent déjà à se faire plus rares sur la première PlayStation. Seule la Dreamcast produit quelques titres, (loin d'être fabuleux) il est vrai, mais le meilleur reste encore à venir. Le problème c'est de savoir quand ? Si vous ne suivez pas les plannings au jour le jour (parfois ça ne sert à rien), alors vous serez sûrement encore dans l'expectative. Comme nous, quoi !

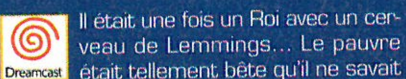
Biohazard Gun Survivor

Même fan ultime des Bio Hazard, Gun Survivor m'a vraiment apitoyé. Rompant avec le genre habituel de la saga, cet épisode est ici un shoot dans la lignée des Time Crisis ou plutôt House of the Dead, pour l'ambiance glauque. Sur le papier, des efforts semblaient même avoir été consentis car, au lieu d'être posé sur des rails, armé de votre Gun-Con ou de votre pad (finalement bien plus pratique, un comble !), vous alliez décider du chemin à suivre. En prime, une dimension aventure devait faire son apparition. Un Bio en vue subjective, pourquoi pas. Et puis, dès les premières minutes, patatra, au secours ! Scénario médiocre au possible, maniement confus et vite lourdingue, réalisation technique aussi abominable que les minois putréfiés de nos amis zombis... On va dire que ça suffira pour le massacre. Ça rame monstrueusement, c'est moche, l'aventure se limite à trouver une clef et à l'insérer dans la porte d'à côté et, pire encore pour ce type de jeu, vous viserez toujours au centre de l'écran, vous ne pourrez pas imprimer la cadence de tir que vous souhaiterez, ni recharger à tout moment ! Seul point positif, la durée de vie au-dessus de la moyenne (genre 2 heures)... Mais méritez-vous vraiment de subir un tel supplice aussi longtemps ?

Gollum


4
Editeur : Capcom
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Mi 2000

Golemu No Maigo (The Lost Golem)



Il était une fois un Roi avec un cerveau de Lemmings... Le pauvre était tellement bête qu'il ne savait faire qu'une chose : avancer toujours tout droit. Quand il se retrouvait face à un obstacle, il se tournait un peu et continuait à avancer droit devant lui jusqu'à l'obstacle suivant. Pas facile, pour un Roi comme lui, d'entrer chez lui après le boulot. Heureusement, son pote le Golem perdu est là pour le guider. Tiens, un Golem perdu qui tente d'aider un Roi imbécile à retrouver son chemin... Si c'est pas pitoyable, ça ! Bref, ce jeu de réflexion aux allures de conte pour enfants vous propose de prendre le contrôle d'un gentil Golem et de pousser (ou de faire pivoter) des murs de pierre, afin d'obliger le Roi à trouver la porte de sortie du niveau. Vient s'ajouter une autre difficulté : regrouper tous les murs du niveau avant de libérer le Roi. Un principe simple, réservé aux plus jeunes, de nombreux niveaux, un mode Deux joueurs des plus sympathiques, pour une performance graphique digne d'une Game Boy ! Quand on sait qu'il faut débourser près de 500 balles pour y goûter, on préfère laisser ce soft prendre la poussière sur les étalages du revendeur import.

Julo



3
Editeur : Caramelpot
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Pot de caramel

Treasure Strike



Tout commence ici par la « fabrication » de votre personnage. Vous pourrez lui donner l'apparence de votre choix, de la forme du visage à la couleur des yeux ou des cheveux, en passant par l'expression de sa bouche. Quand vous en aurez fini avec cette première étape, qui permet d'avoir son héros sur mesure, vous serez lancé dans une aventure des plus soporifiques. Les phases de jeu sont de deux types : des successions d'écrans de menus et de discussions avec différents protagonistes, suivis de phases d'action au gameplay basique. Dans ces dernières, il sera question de ramasser des clefs pour ouvrir des coffres et récupérer des trésors. Pour lutter contre vos adversaires, qui désirent le même magot que vous, vous aurez à votre disposition deux armes, fixées sur chacun de vos bras... Ça donne un résultat du genre « Power Stone du pauvre » (mais alors super pauvre, hein). Tous les trésors amassés vous feront gagner de l'argent, pour customiser ou acheter de nouvelles armes, toujours plus puissantes et précises. Sorti de là, rien. Il faut vraiment se forcer pour apprécier cette routine. Sachez de plus que le jeu était destiné à une utilisation on-line majeure, dont vous ne pourrez point profiter en dehors du Japon... Allez, on évite vite fait bien fait cette production insipide.

Julo



3
Editeur : Kid
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Pas Trea-sûr

Biohazard



Golemu



Treasure Strike

Toutes les sorties du mois passées au crible

En règle générale, l'actualité du mois d'avril est toujours un peu creuse. Pour une fois, les éditeurs se sont surpassés. Qui s'en plaindra ? Ça fait plaisir en tout cas de constater que certains grands acteurs du marché continuent de soutenir sérieusement la machine de Sega. La ludothèque Dreamcast s'enrichit en effet de deux productions très convaincantes : le quatrième opus de Tomb Raider, beau et presque exempt de bugs, et Nomad Soul, un jeu d'aventure envoûtant qui nous vient tout droit de la planète PC. La PlayStation, quant à elle, ne montre pas franchement de signes de faiblesse (Saga Frontier 2, Colony Wars Red Sun, MediEvil 2, Syphon Filter 2) et parvient même, malgré son grand âge, à nous surprendre avec Fear Effect, un Resident-like 100 % cyber punk bénéficiant d'une mise en scène tout simplement exceptionnelle. Bref, s'il y a un jeu à acheter ce mois-ci, ne cherchez pas plus loin. Les possesseurs de N64, eux, devront se contenter du très enfantin mais néanmoins convivial Mario Party 2 et de Pokémon Stadium. Depuis le temps, on le sait, toutes les consoles ne sont pas logées à la même enseigne.



Top rédac

Il y a des mois comme ça où tout vous arrive d'un coup. Après la PlayStation 2, enfin sortie au Japon et dont nous vous livrons les premiers secrets dans le livret accompagnant le magazine, voilà que Microsoft annonce officiellement sa venue dans le merveilleux monde des consoles. Il commence à y avoir du peuple ! Les éditeurs se rapprochent, se rachètent, prennent le contrôle de telle autre boîte... Tout devient affaire de gros sous et de valeur boursière qui grimpe en flèche. Dans tout ce remue-ménage de riches où les stock options sont reines, que sont donc les jeux devenus ? Pour protester contre ce laisser-aller bassement mercantile et purement spéculatif, la rédaction de Joypad a décidé à l'unanimité moins une voix (Kendy dormait), de ne tester aucun jeu ce mois-ci. Et si vous n'êtes pas content, c'est le même tarif...

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

- **0** Tout juste bon à caler une table.
- **1** Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !
- **2** De très grosses lacunes. Urgl !
- **3** 1 minute de plaisir. Et encore !
- **4** Pourrait vraiment mieux faire.
- **5** Un jeu tout juste moyen, sans plus.
- **6** A acheter éventuellement, si on aime le genre.
- **7** Un bon jeu à de nombreux égards.
- **8** Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
- **9** Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
- **10** Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.

La rédac en folie !

Julo

Le petit dernier de la rédaction aimera sans doute la X-Box si elle peut lui permettre de caler une table et de servir comme porte-manteaux. En fait, Julo ne sait pas encore ce qu'est la X-Box, on ne lui a toujours pas dit !

Son jeu du mois
Saga Frontier 2 (PS)

TSR

Selon TSR, la X-Box devra être capable de lire du Nietzsche en ancien allemand et de prédire l'avenir façon Paco Rabane. Elle devra également se déplier en 2 secondes et offrir tout un appareil de musculation Hi-Tech. La grande classe !

Son jeu du mois
Fear Effect (PS)

Trazom

Pour Traz, la X-Box devra avant tout être capable de détruire toute la lie de l'humanité, et détecter la pure racaille. Elle devra aussi permettre la prise de contrôle de Jean Alesi en plein GP pour lui faire faire un tête-à-queue ! Remarquez, il le fait très bien tout seul !



Son jeu du mois
Fear Effect (PS)

Gollum

Devenu un « Day Trader », Gollum pourra se connecter 24h/24 avec la X-Box et devenir ainsi un X-Trader virtuel. « Imaginez ! Le gain de temps, et donc d'argent sera énorme ! Je vais tous les ruiner ces enfoirés de la Bourse ! » En attendant, il pige comme un dieu !



Son jeu du mois
MediEvil 2 (PS)

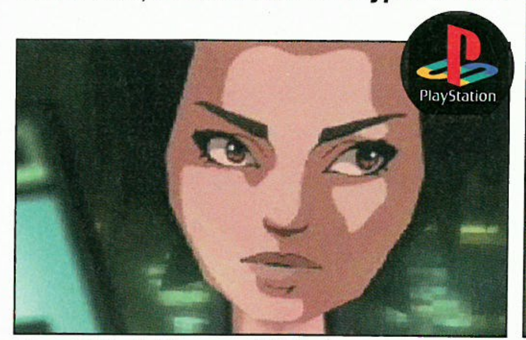
Willow

Le mec le plus frippé de la rédac n'en a rien à foutre de la X-Box. Il pense que ce sera surtout une machine de guerre capable de faire sauter des bombes à distance. « Ça devrait cartonner sur une île, pas loin de l'Italie. » Si t'y vois ce que je veux dire...

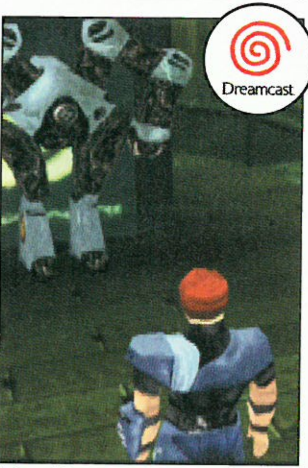
Son jeu du mois
NFL 2K (DC)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



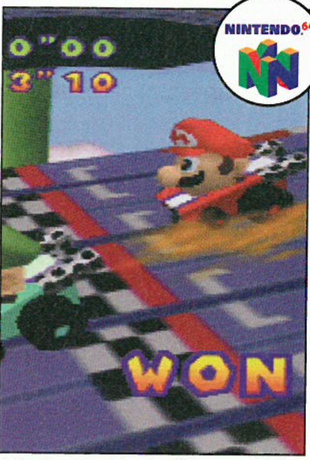
Fear Effect (Kronos/Eidos)



The Nomad Soul (Eidos)



Alerte aux Martiens (Nintendo)



Mario Party 2 (Nintendo)

TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	21 pts
2	ISS Pro Evolution (PS)	16 pts
3	Soul Calibur (DC)	10 pts
4	Shenmue (DC) et Zelda 64 (N64)	9 pts
5	The Nomad Soul (DC)	7 pts
6	Tenchu (PS), Street Fighter Ex 2 (PS) et Fear Effect (PS)	6 pts
7	SF Ex 3 (PS2), Rayman 2 (DC), Resident Evil 3 (PS), Pokémon Silver et Gold (GB) et Soul Reaver (DC)	5 pts
8	Crash Team Racing (PS)	4 pts
9	Chrono Cross (PS), Driver (PS), Street Fighter Zero 3 (PS)	3 pts
10	Ready to Rumble (DC), Soul Reaver (DC) et Syphon Filter 2 (DC)	1 pts

JOYPAD MEGASTAR

Tout de même 3 Megastar ce mois-ci encore, attribués à des jeux complètement différents, et sur les trois machines officielles du moment. Cette fois ce sont Fear Effect (PS), Pokémon Stadium (N64) et The Nomad Soul (DC) qui sont récompensés.

mega Joypad star

ON EN REVE DEJA...

GOLLUM >>>>>>>>> Final Fantasy IX (PS) et Onimusha (PS2)
WILLOW >>>>>>>>> Alone in the Dark 4 (PS) et Rainbow Six (DC)
CHRIS >>>>>>>>>>> Tomb Raider V (PS) et Silent Hill 2 (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>> Driver 2 (PS) et Munch's Odyssee (PS2)
KENDY >>>>>>>>>> The Bouncer (PS2) et Zelda (GB Color)
GREG >>>>>>>>>>> Marvel Vs Capcom 2 (DC) et FF IX (PS)
T.S.R. >>>>>>>>>>> Tekken Tag (PS2), Rainbow Six (DC)
TRAZOM >>>>>>>>> GT 2000 (PS2) et Virtua Tennis (DC)
RAHAN >>>>>>>>>>> Soul Reaver Data Disk (PS) et The Bouncer (PS2)
JULO >>>>>>>>>>>>> Shenmue 2 (DC) et Dead or Alive 2 (DC/PS2)

RaHaN

Pour cet anti-américain notoire, mais néanmoins utilisateur effréné de tous les Windows ® ouatmil', la X-Box aura un OS totalement nouveau capable de gérer pas moins de 10 tâches à la fois, MP3 et Alpha Channel sur le bureau compris !

Son jeu du mois

Fear Effect (PS)

Chris

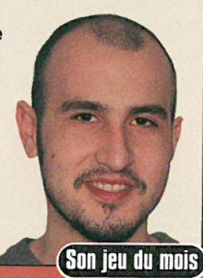
Pour Bouddha-Chris, la X-Box arrivera pile au moment du passage à l'ère du Verseau. « Paix et sérénité seront les maître-mots qui caractériseront cette console, elle sera bénie des dieux. C'était écrit, mes frères, Alléluïa ! » Et là, je crois que tout est dit !

Son jeu du mois

Tomb Raider IV (DC)

Elwood

En tant que super-calculateur, la X-Box devra être une vraie comptabilité ambulante, capable de déduire le moindre frais d'une quelconque démarche. « En tant qu'Auvergnat dans l'âme, j'attends cette console avec une grande impatience. » Picsou a parlé.

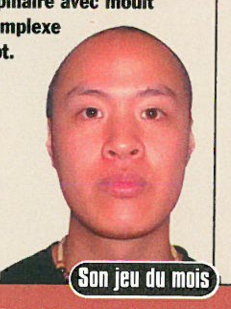


Son jeu du mois

Fear Effect (PS)

Kendy

Pour Mr Ty la X-Box devra l'aider à devenir encore plus humble et ostentatoire à la fois. Elle devra aussi être capable de gérer 18h de sommeil non-stop, et de pratiquer le massage capillaire avec moult doigté. Très complexe comme concept.



Son jeu du mois

The Nomad Soul (DC)

Greg

Pour Greg, l'ami des Turbo-Pikachu, la X-Box devra, tel un Aïbo, être capable de s'occuper de 12 chats à la fois, et de générer des sons débiles à longueur de journée. Elle devra aussi pouvoir commander des sushis, et passer la commande directement en note de frais.

Son jeu du mois

Pokémon Stadium (N64)



Machine **Dreamcast** Genre **Aventure/action**

Mega Joypad Star

Omikron
The Nomad Soul

Que ce soit par le biais du cinéma ou par celui des jeux vidéo, il semblerait que beaucoup de monde soit persuadé que, dans le futur, nous vivrons dans des mégalopoles à l'intérieur desquelles la criminalité sera reine. Une vision que l'on vous invite ici à combattre...

Ah ! si j'avais su ce qui m'attendait, je n'aurai pas allumé ma console et inséré le GD d'Omikron dans ma Dreamcast... Parce que maintenant, je suis en pleine galère ! A cause de mon ignorance, je risque de perdre mon âme (OoOh je tremble !) et de me retrouver en Enfer auprès d'Astaroth, laissant mon corps physique tomber en décrépitude dans notre bon vieux monde. Bon, je vais tenter de reprendre mon calme légendaire et de vous expliquer ce qui m'arrive. J'espère que vous avez beaucoup de temps à m'accorder car c'est une longue histoire pleine de rebondissements. Tout a commencé lorsque je fus contacté par un dénommé Kayl, un habitant d'Omikron vivant dans la ville d'Anekbah. Vous allez trouver cela insensé mais Kayl me parle en utilisant mon écran de télévision et ma Dreamcast ! Il m'explique que Nomad Soul n'est pas qu'un simple jeu mais un univers parallèle réel, et que son unique chance de sauver Omikron consiste à me faire investir son corps que je dirigerai en utilisant ma console. C'est donc ainsi que je me réveillais dans la peau de Kayl après m'être fait étendre comme une vieille loque par un démon surgi de nulle part. Heureusement qu'une patrouille de la police passait par là, sinon j'aurai été bon pour me réincarner en infirmière chauve... Ah oui c'est vrai, vous ne pouvez pas comprendre...





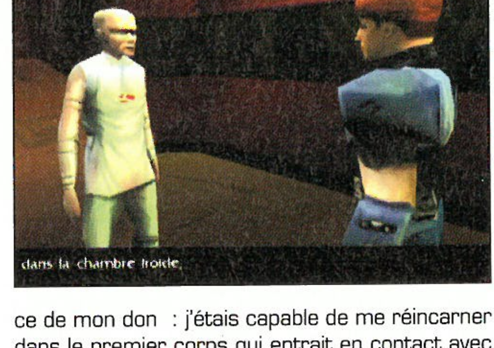
Je suis immortel !

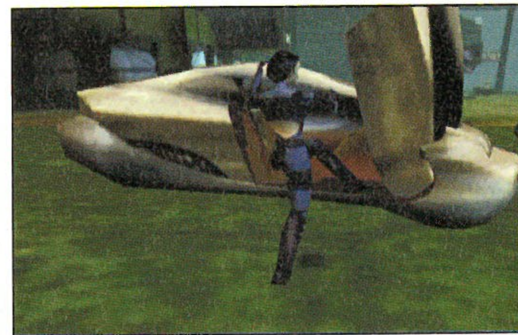
J'ai débuté mon aventure dans l'enveloppe charnelle de Kayl, un policier d'Omikron dont le collègue a été mystérieusement assassiné. Durant mon enquête, en fréquentant les endroits les plus sordides de Qualisar, Jaunpur et Lahoreh, j'avais remarqué que j'entretenais une sorte de lien télépathique avec certains autochtones que je rencontrai. Ce fut seulement à ma première mort que je pris conscience de mon don : j'étais capable de me réincarner dans le premier corps qui entrait en contact avec mon cadavre ! Avec l'aide de potions magiques de Mana et d'un vieux sortilège, je pouvais aussi transférer mon âme dans une autre enveloppe plus robuste. Celles-ci mêmes dont les destins étaient apparemment déjà scellés au mien par une affinité à la fois naturelle et surnaturelle. Cette faculté de modifier mon apparence possédait moult avantages mais hélas aussi des inconvénients. Pour le premier, il me permettait de m'infiltrer au nez et à la barbe des sentinelles dans les lieux les plus jalousement gardés, et d'ajouter un fragment de réponse à mes multiples questions. Le mauvais côté de la chose, c'était que je repartais à chaque fois de zéro, et devais m'entraîner à nouveau à me battre ou me débrouiller pour me reconstruire une fortune personnelle, sans laquelle je ne pouvais vivre aisément.








dans la chambre froide.

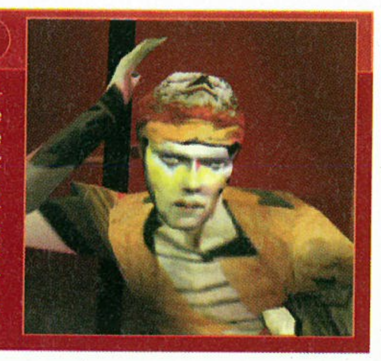

Le slider jouit de courbes furieusement design.

fiche technique

Editeur	Eidos Interactive
Développeur	Quantic Dream
Genre	Aventure/action
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de villes	6
Spécial	4 sauvegardes sur VMS
Existe sur	PC

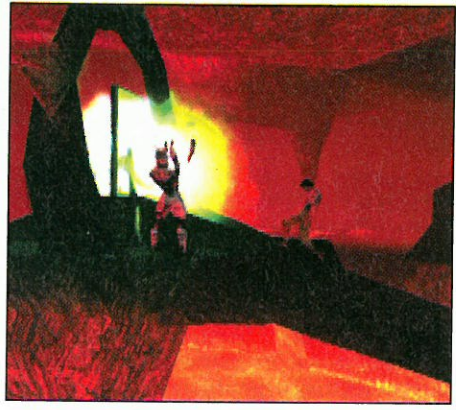
Virtua Bowie

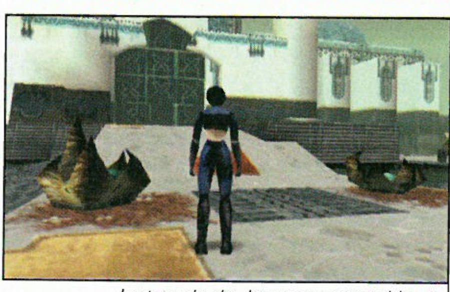
Dans les boîtes de nuits homos ou les bars malfamés traînent souvent des tracts de publicité pouvant vanter les mérites d'une marque ou d'une activité. Avec un peu de chance, vous pourrez tomber sur des flyers de concert des Dreamers, vous dévoilant l'endroit secret dans lequel se produira prochainement le groupe. Cela vous offrira l'occasion de faire un petit break sympathique entre deux énigmes tordues, et d'admirer les performances artistiques de l'avatar de David Bowie. Les fans de Ziggy Stardust vont être aux anges !





Les adorateurs du Temple vénèrent une pierre en lévitation.

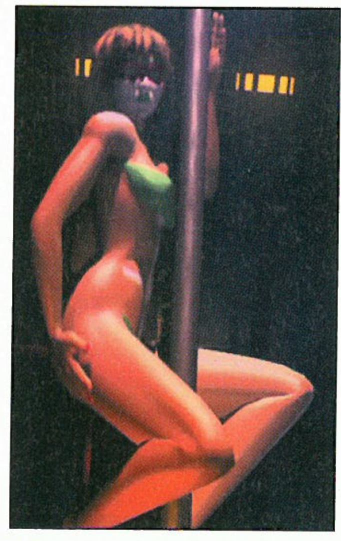




Le temple de Jaunpur ressemble à une mosquée.

Les anneaux magiques

Comme je n'étais pas d'Omikron, je jouissais d'une sorte de troisième œil qui me permettait de voir des choses que les autres indigènes ne pouvaient pas remarquer dans leurs vies de tous les jours. Par exemple, j'apercevais souvent des anneaux transparents dans des lieux plus ou moins incongrus. Ils existaient bel et bien car lorsque je m'en emparais, ils m'offraient trois pouvoirs. Celui de sauvegarder toutes mes actions antérieures, de m'apporter des réponses à certaines questions ou de me réincarner après un décès dans le même corps au prix d'un anneau. Sans ces précieux objets, j'aurais sans doute erré dans le monde d'Omikron, condamné à commettre indéfiniment les mêmes erreurs de parcours dans ma quête de vérité. C'est pourquoi, je recommande aux autres Ames Nomades d'utiliser ces anneaux magiques avec justesse et parcimonie.





Les personnalités d'Omikron

Kayl

Kayl est inspecteur de police à Anekbah et le premier personnage que vous incarnez. Il revient avec votre âme après une longue période d'absence. Kayl et son partenaire Den étaient chargés d'une enquête liée à des crimes sordides et étranges. C'est avec la disparition de votre ami et la mémoire qui flanche que vous refaites surface…





Telis

C'est la femme de Kayl. Elle peut vous aider à retrouver des éléments de votre passé et vous donner des objets que vous lui auriez confié avant de disparaître. Telis ne sait pas faire la cuisine vu qu'elle passe son temps au restaurant. En tout cas, elle remplit bien sa fonction de « repos du guerrier », si vous voyez ce que je veux dire…

Le capitaine Léa

Derrière ces allures de pitbull se cache le chef des forces de police d'Omikron. Véritable archétype du fonctionnaire, elle passe le plus clair de son temps les fesses rivées sur sa chaise, l'air hautain. Sa boisson préférée est le Koil.





Jenna

Jenna est suspectée de faire partie des rebelles qui tentent de renverser le gouvernement d'Omikron. Votre première rencontre avec cette superbe créature se fera lors d'un interrogatoire que vous mènerez dans les cellules du commissariat. Coupable ou innocente ? Ennemie ou alliée de choix ? Son destin est entre vos mains.

Dakobah

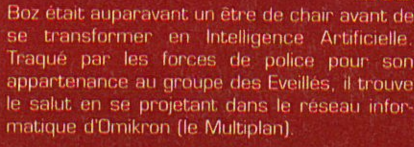
Dans tous les jeux d'aventure on retrouve le stéréotype du vieux sage qui parle par énigmes. Dakobah est de cette race. Il fait partie du mouvement des Eveillés, une organisation clandestine qui orchestre des opérations terroristes dans le but de déstabiliser l'ordre établi à Omikron.





Namtar

Namtar appartient aussi aux Eveillés. Il occupe la fonction de commandant et coordonne les diverses opérations activistes de l'organisation.



Boz

Boz était auparavant un être de chair avant de se transformer en Intelligence Artificielle. Traqué par les forces de police pour son appartenance au groupe des Eveillés, il trouve le salut en se projetant dans le réseau informatique d'Omikron (le Multiplan).





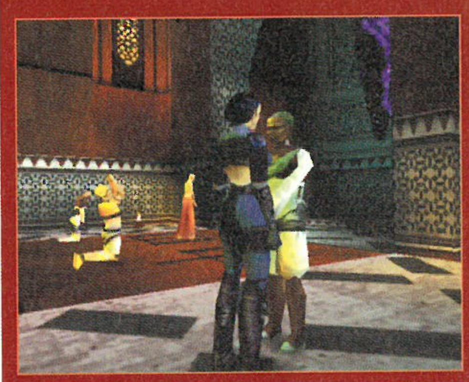
Astaroth

Ce personnage énigmatique incarne, comme vous pouvez le deviner, le Mal absolu. Quel rôle véritable occupe-t-il dans les meurtres commis sur Omikron ? Quels sont ses funestes desseins ? Vous ne le saurez qu'à la fin du jeu.

Omikron : The Nomad Soul

Trois jeux en un !

The Nomad Soul mélange de façon savante tous les styles de jeux. On y découvre bien évidemment de l'aventure, mais aussi du Doom-like et de la baston !

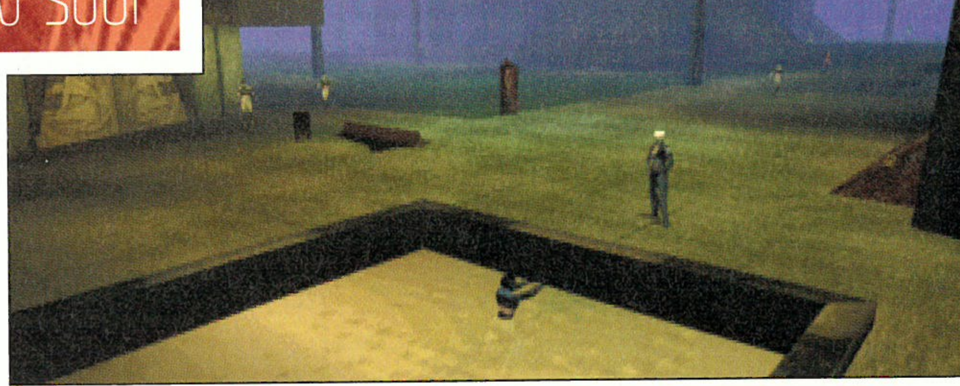






Transférer son âme dans un nouveau corps demande beaucoup de Mana.





Un monde parfait

Sur certains points, Omikron me rappelle les rues de Paris. Il pleut beaucoup et il fait gris. Les gens dans la rue sont pour la plupart pressés et ne sourient jamais. Quand j'ai le blues, il m'arrive parfois de conduire manuellement mon Slider (ma grosse bagnole futuriste !) et de me rendre dans le quartier chaud de Qualisar. On y trouve des bars, des peep-show et même des sex-shop ! Niveau musique, c'est pas trop la joie vu que le gouvernement d'Omikron a fait interdire toutes formes de moyen d'expression. Mais bon, je me suis rencardé sur un groupe de zik clandestin, les Dreamers, qui laisse des flyers dans des endroits underground. Pour tout vous dire, j'ai même réussi à assister à deux concerts. Ils font une sorte de pop-rock sirupeuse, et le chanteur ressemble comme deux gouttes d'eau à David Bowie ! Une chose est certaine : ils ont au moins le sens du spectacle ! Sinon, quand j'ai envie de lectures, j'achète volontiers quelques bouquins dans la librairie de Jaunpur ou me déplace jusqu'à la bibliothèque de Lahoreh pour y approfondir ma culture d'Omikron. Pour de ce qui est du sport, je participe parfois à des tournois de combats illégaux, histoire de me faire un peu d'argent de côté et de travailler ma technique. En bref, Omikron n'a rien à envier aux villes de notre dimension ! C'est fou comme on peut faire tenir tout un microcosme complexe dans un seul GD-Rom !



L'entrée du commissariat est gardée par un Mechagarde.

Faites attention de ne pas tomber des vannes d'aération.



Suspendez-vous à ce treuil pour atteindre l'autre rive de l'usine Tetra d'armement.

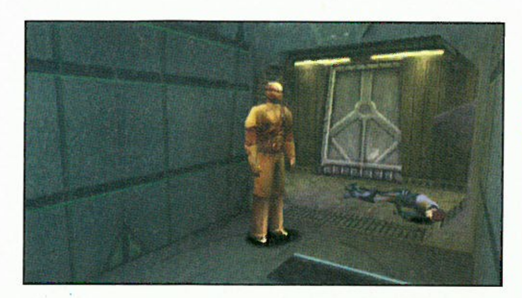


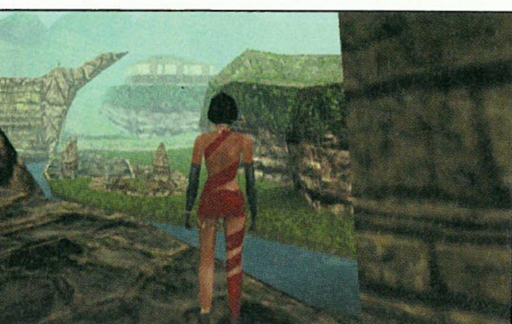
Un peu de sorcellerie !

Bien que le titre évolue dans une atmosphère high-tech, la magie tient pourtant paradoxalement une place importante dans votre quête. Bien que réservée à une petite élite, la pratique de la magie nécessite des ingrédients que l'on ne peut trouver ailleurs que dans une boutique dédiée. En mélangeant certaines substances, il est possible de fabriquer toutes sortes de filtres ou de sorts et de vous en servir à des fins pratiques. Il existe par exemple des formules de vérité, d'amour etc. A côté de cela, les programmeurs du jeu ont aussi prévu des sorts secrets qui vous confèrent l'invincibilité ou la transformation en or ! Je vais vous dévoiler en exclusivité leurs recettes sachant pertinemment que vous n'allez sans doute pas trouver les éléments dont vous aurez besoin. Formule d'invulnérabilité : mélangez une larme d'éther avec le sang d'une vierge. Formule de transmutation en or : une feuille de Dalyop cueillie à l'équinoxe d'Olar et trois onces de rosée mêlées à une goutte de sang de vierge. Voilà, vous n'êtes pas plus avancé !



La magie est un commerce pas très lucratif puisqu'interdite par la loi omikronienne. D'ailleurs, on voit à la gueule du taulier qu'il est fauché !





Et alors ?

La transcription de la mouture pécé à la console s'avère impeccable malgré l'absence de quelques effets graphiques (reflets, lightning...) gérés par certaines cartes vidéo plus puissantes (Ge-Force 256 DDR par exemple). On obtient sur Dreamcast une performance technique non négligeable avec une animation d'une fluidité étonnante malgré un trafic important des habitants d'Omikron. Je sais, vous allez me dire que Shenmue est plus beau, mais moi je vous répondrai que contrairement à lui, Nomad Soul tient sur un unique GD-Rom et qu'il contient une population et une superficie de territoire nettement plus immenses avec ses six villes. De plus, il propose un scénario captivant ainsi que des énigmes qui peuvent se résoudre de différentes manières, contrairement aux autres softs du genre qui restent assez dirigistes. Et puis, pour une fois, l'immersion du joueur dans la partie a été travaillée puisque les protagonistes s'adressent directement à la personne qui se trouve derrière son écran, et non au héros. De ce fait, il ajoute à son intérêt une charge émotionnelle plus intense, et motive le joueur à terminer sa quête malgré la difficulté et la longueur de celle-ci. Ah c'est vraiment bien pensé ! Indispensable pour les possesseurs de Dreamcast, Nomad Soul est un petit bijou qu'il serait stupide de rater au même titre qu'un Zelda sur N64. Il fait d'ores et déjà partie des meilleurs jeux de l'année 2000. Il n'y a pas de doute.

Kendy

Des alliés de choix

Dans votre long périple, vous allez en croiser du monde ! Vous remarquerez que l'omikronien lambda se sape un peu comme Monsieur tout le monde. Comme si, les gens qui peuplaient cet univers étaient tous des clones. Pourtant, dans cette masse composée à 97 % de moutons, quelques personnages se détachent du lot. On les reconnaît, en général, par leurs looks totalement différents de la normalité et de petites cinématiques en temps réels qui se déclenchent lorsque vous leur parlez. Si vous tombez sur ce type d'oiseau, sachez que vous pouvez vous emparer de leur corps grâce à un sort d'incarnation et un peu de Mana. Il en existe une trentaine disséminée dans tout Omikron, et de toutes les différentes strates sociales allant de la prostituée de Peep Show au Techno-prêtre ultra-baraqué ! Vous n'aurez que l'embarras du choix.



Notes

17 Technique
Le moteur 3D n'affiche pas très loin mais est très fluide, au regard de tous les détails à l'écran.

17 Esthétique
Design des corps un peu géométrique, mais textures et ambiances de lumières sympas.

16 Animation
En mode Aventure, les gestes ne sont pas très fouillés. Mais l'animation est globalement fluide.

16 Maniabilité
Tout répond très bien à part les phases de Doom-like qui demandent plus de doigté.

19 Sons
Les musiques d'ambiances et celles de David Bowie sont excellentes ! Elles collent à l'univers d'Omikron.

17 Durée de vie
Très long grâce à ses énigmes tordues. Environ une quarantaine d'heures de jeu ! Accrochez-vous !

+ Plus
Un univers profond. De multiples rebondissements.

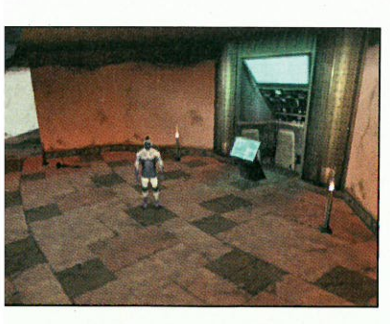
– Moins
Une fin trop conventionnelle. Une maniabilité trop rude pour les phases en Doom-like.

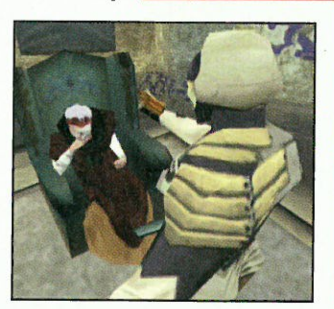


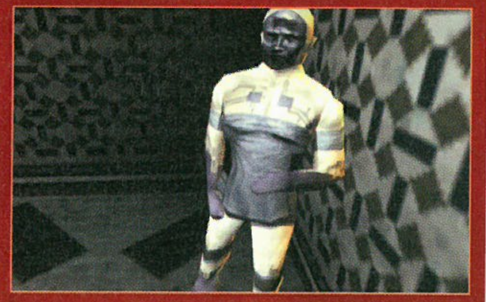
Note d'intérêt

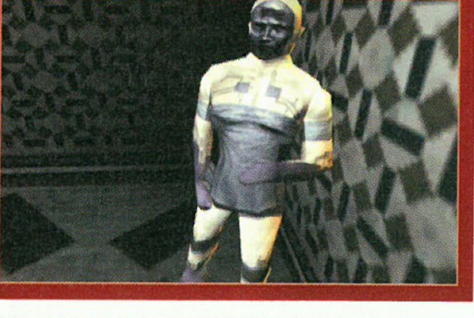
Plus loin...

Quantic Dream est une petite société française basée à Paris. Il y a deux ans et demi la production de Nomad Soul commençait. Après avoir signé avec Eidos, une première mouture destinée au marché PC voit le jour. C'est un succès. Aujourd'hui, la firme s'est agrandie et bénéficie de plus de moyens et de soutiens. Ses prochains titres à venir sont Quark et Nomad Soul Exodus, la suite d'Omikron.











L'avis de Kendy

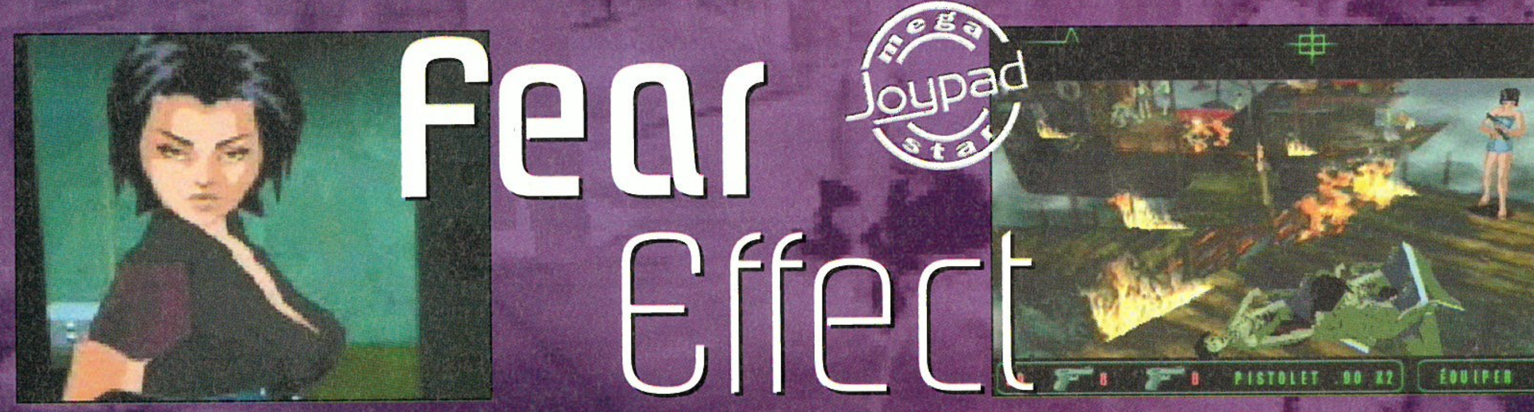
Nomad Soul est une véritable bombe pour qui aime l'aventure avec un grand A. On nous sert un scénario mâture et une ambiance futuro-démoniaque. Truffé d'événements et de détails incroyables, le monde d'Omikron est l'un des plus complexes. Une réussite à bien des égards.

L'avis de Chris

Voilà un jeu d'exception qui vous prend corps et âme et ne vous lâche plus. La comparaison avec la version PC se fait au détriment de la Dreamcast mais le constat reste heureusement très positif. Incarner l'âme nomade le temps de quelques jours, de quelques semaines, vous laissera un souvenir ému.

Machine **PlayStation** Genre **Aventure/Action**

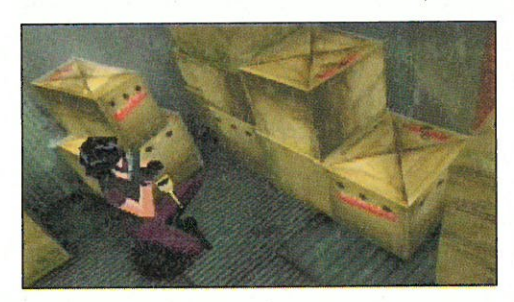




Fear Effect

Nous y voilà. Fear Effect est un titre réussi, suffisamment original, qui se déguste avec grand plaisir. L'aspect fantastique s'était bien caché, il représente pourtant une part importante du jeu.

Difficile de ne pas craquer au vu des premières scènes du jeu. Fear Effect offre un graphisme hors du commun, cela ne fait aucun doute. Evidemment, en regardant les photos de ce test, vous pourriez en douter, mais je vous l'assure, lorsqu'on contemple les décors en constant mouvement, l'impression est saisissante. C'est dommage, mais les photos ont trop tendance à faire ressortir la compression des séquences vidéo qui servent de fond à Fear Effect. N'y faites donc pas attention, car tous ceux qui ont posé les yeux sur le jeu ont accroché à son style graphique. Et pas seulement à lui, d'ailleurs !



L'icône en forme de cartouche indique que vous allez commencer à en manquer...

Mature

L'autre point fort du jeu, c'est l'histoire. Non seulement le scénario est bourré de rebondissements mais il est clairement traité de manière mature. Langage, violence, allusions de charme, cela fait plaisir d'avoir un titre qui ne s'adresse pas qu'à « des neuneus du jeu vidéo ». A mi-chemin entre Flashback et Resident Evil, l'aspect technique sert le scénario à merveille et les nombreuses cut-scenes relancent sans arrêt l'aspect cinématique du jeu. En ce sens, Fear Effect emprunte aussi à Metal Gear Solid, jusque dans le générique du jeu, très cinéma avec le staff qui défile sur fond de flammes. Dès le début, le joueur est mis en condition : il met les pieds dans quelque chose de pas clair, de vraiment bizarre. L'intro met en effet en scène Wee Ming, la fille après laquelle courent les trois héros du jeu, déblatérant de curieuses phrases sur la douleur, la peur et l'enfer. Le truc, c'est que l'intro s'achève sur une ombre, méconnaissable, qui tranche doucement

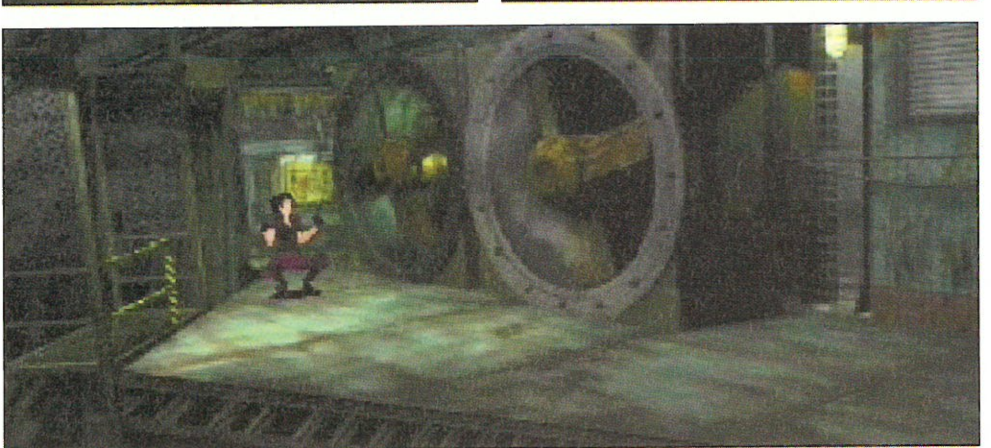


Parfait exemple d'utilisation des décors lors des cinématiques : tirant sur un réservoir de gaz, Glas le fait exploser.

la gorge de la jeune fille. Et vous, vous devez mettre la main dessus... Sur la fille, pas l'ombre... Enfin, l'ombre aussi... Qu'est-ce que c'est que ce bin's ? Vous verrez bien. En attendant, dès que ça sent le roussi pour l'équipe, les commentaires donnent le ton, comme à la fin du premier CD, alors que Glas et Hana s'envolent du Lam Building (le Q.G. de la Triade) : « Faut qu'on prévienne Deke qu'on est en plein dans la merde. », ou encore lorsque Hana se pose des questions du







fiche technique

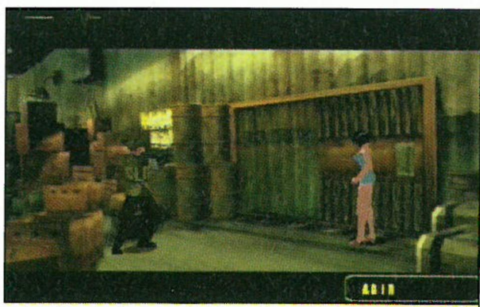
Editeur	Eidos
Développeur	Kronos Digital
Genre	Aventure/action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauv. (1 bloc, 4 maximum)
Nbre de CD	4
Spécial	Entièrement en français
Existe sur	Rien d'autre

Lorsque le viseur automatique passe au rouge, c'est que vous ferez mouche !

type : « C'est quoi ce bordel ? » De même, la plupart des cut-scenes montrant un game over sont sanglantes. Pas de pincettes pour les « héros » qui en prennent plein la tronche !

Et c'est pas fini...

Fear Effect est scripté comme un film. Du coup, toutes les ficelles habituelles s'y retrouvent, décuplant le plaisir et relançant sans cesse l'envie de progresser. Les trois personnages sont tour à tour séparés, puis se retrouvent, chaque changement ayant de préférence lieu lorsque le précédent perso est en mauvaise posture. Le suspense est alors d'autant plus grand qu'on a rarement l'occasion de voir ce qui se passe réellement. Ainsi, sur le troisième CD, alors que les trois mercenaires avancent, chacun de leur côté, dans l'établissement de la mystérieuse Madame Chen, Deke franchit le seuil d'une porte, sans voir Madame Chen cachée en fourbe derrière la porte. La caméra cadre alors le visage rondelet de Deke, tandis que des bruits suspects indiquent un danger. Et Deke face à la caméra tire une tronche de trois kilomètres, les yeux écarquillés de frayeur. On n'en sait pas plus, l'action se reportant alors sur Hana. Tout en préservant au maximum le scénario, je dois néanmoins préciser



Ce garde vous tient en joue. Comment s'en débarrasser avec seulement une serviette de bain ?



Les innombrables qualités de Fear Effect compensent ses quelques défauts



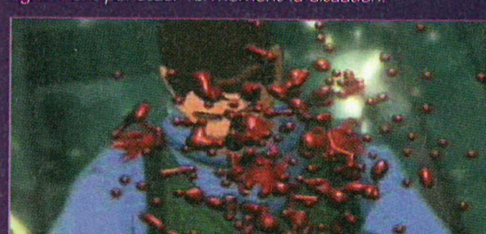
Souvent, pour passer sans encombre certains passages, vous devrez mémoriser une séquence.

Ambiance mature !

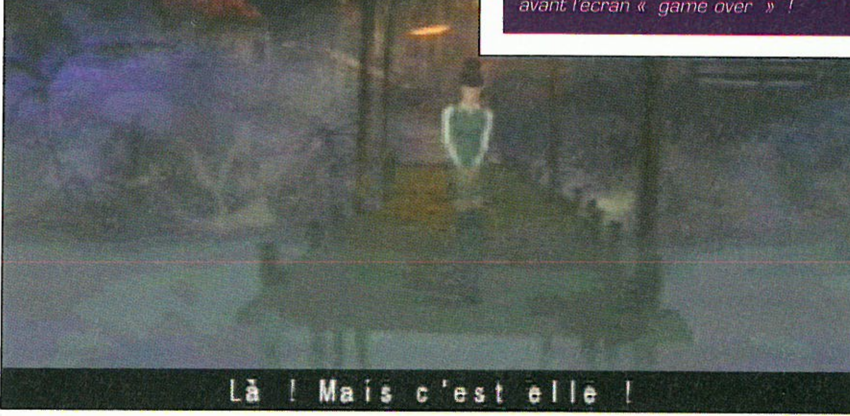
Enfin un titre qui n'a pas peur d'utiliser les grands moyens pour installer son ambiance. Qu'il s'agisse des trois « héros » pas très nets, des dialogues bien sentis et par la même occasion bien traduits et bien doublés (félicitations aux doubleurs français) ou d'un soupçon de violence sans l'ombre d'une censure quelconque, Fear Effect est un titre mature. Ames sensibles s'abstenir, bien entendu.



Les dialogues, sans verser dans l'inutile excès, savent également ponctuer fermement la situation.

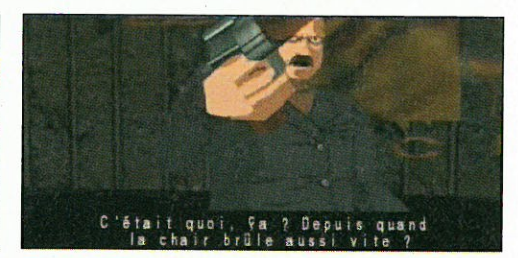


Glas meurt violemment dans une giclée de sang, avant l'écran « game over » !



Début du deuxième CD : pour la première fois, vous apercevez enfin vos 90 millions de doll... euh, Wee Ming.







Une scène culte : alors que ce train se précipite dans le vide, Deke doit courir pour sauver sa vie.

Des boss originaux

Le point fort dans Fear Effect, c'est que tout sert l'histoire : puzzles et énigmes, personnages et boss. Du coup, un peu comme dans Metal Gear Solid, les scènes d'affrontement clés sont inoubliables :

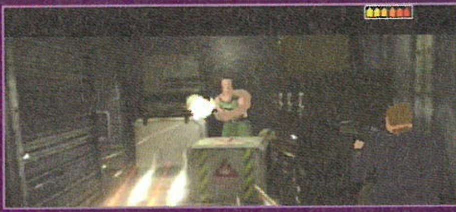


Encore une scène bien sympa : comment se défaire de ce maudit hélicoptère...

Chez Madame Chen, Glas devra se débarrasser d'un garde planqué sous le lit. Attention à la fille ! Si vous la tuez, c'est le game over !

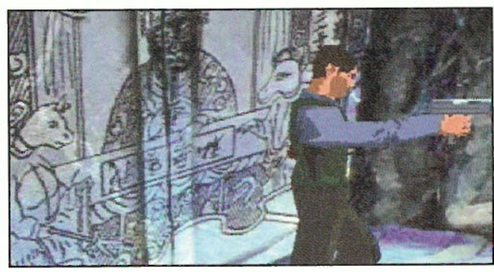


Le premier « boss » vous donnera probablement du fil à retordre. Attendez qu'il recharge pour vider la sauce !



Un boss facile : restez planqué derrière les meubles à dossiers et tirez au bon moment. Encore une fois, attention au pack d'explosifs !





Un titre au scénario prenant, à la réalisation unique

un point essentiel : Fear Effect n'est pas un titre cyberpunk. Contrairement à ce que laisse croire le déroulement de l'histoire tout au long du premier CD, il ne s'agit pas en effet d'un remake de Blade Runner, par exemple, mais bel et bien d'un scénario qui verse assez vite dans le fantastique. De même, tous ceux qui pensent se retrouver face à un Resident surpompé font aussi erreur. On est plus dans le trip fantômes chinois et mythes asiatiques. Je ferme la parenthèse avant d'en dire trop, mais vous voilà tout de même un peu au courant de ce que Fear Effect vous réserve.

Nickel ?

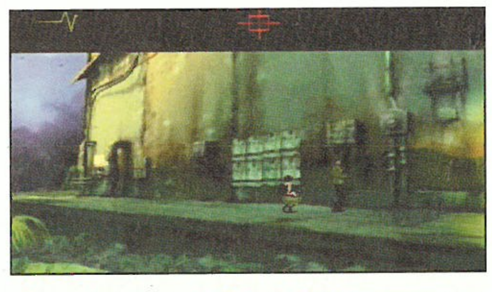
Fear Effect jeu parfait ? Non. A vrai dire, les soupçons qui étaient les miens à l'arrivée de la version preview se sont un peu confirmés. Fear Effect souffre du syndrome Flashback, connu également par les joueurs de l'Odyssée d'Abe. C'est-à-dire que certains passages du jeu doivent être joués deux, trois voire cinq fois de suite avant d'être franchis. Soit parce qu'il n'est pas facile de comprendre ce qu'il faut faire, soit parce que l'action est difficile. Globalement, rien n'est insurmontable et il faut bien en baver un peu tout de même. Mais le problème se révèle agaçant lorsque la maniabilité en est la source. Non pas que celle-ci soit ratée, mais étant très proche de Resident Evil, tout en permettant d'autres mouvements (esquives en roulades, etc.), elle ne correspond pas toujours à une action intense, pourtant courante dans le jeu. Difficile de s'y faire au début et il est à redouter que certains joueurs, moins à l'aise avec ce type de contrôles, galèrent un peu. Face à trois gardes qui vous ont remarqué et ouvrent copieusement le feu, il faut avoir le réflexe roulade-tir-roulade-tir. Pire encore, lorsque vous êtes à court de balles, il faut alors



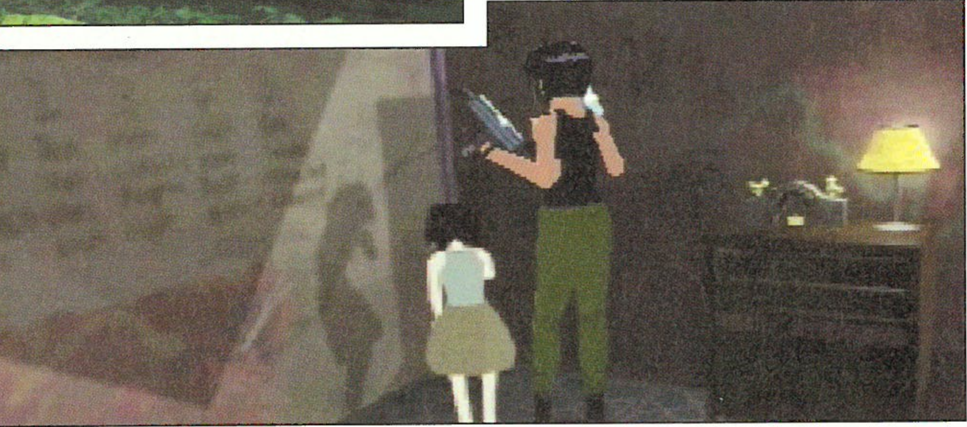
Le dernier CD vous transportera dans des décors surnaturels. En effet, l'histoire verse dans le fantastique 100 % dès le milieu du 3e CD.



Ce toit vitré semble comporter quelques points peu solides que les projecteurs révèlent les uns après les autres.







Hana, habillée comme les « employées » de Madame Chen, passe comme si de rien n'était devant les gardes.

changer rapidement d'arme, sous peine de mourir bêtement en faisant tout juste un « clic-clic-clic » obstiné. Et cette manœuvre n'est pas toujours évidente. Certains passeront outre, habitués à ce type de difficultés, mais d'autres pourraient bien laisser tomber. Dommage pour ces derniers, car Fear Effect a beaucoup à offrir à celui qui se donne la peine de le maîtriser. Par ailleurs, autant le dire tout de suite, l'option Rambo s'avèrera vite inefficace : il vaut souvent mieux la jouer discrétion, à la Solid Snake, pour économiser les balles, et surtout éviter de faire baisser votre Fear Meter (jauge de peur qui se manifeste sous la forme d'un petit graphique et du son des battements de votre cœur !), garant de votre survie. Ce dernier apporte par ailleurs une dimension particulière au jeu, puisqu'il remplace avantageusement l'éternelle barre de vie. Du coup, difficile de savoir parfois à quel point on est proche de la mort, ce qui permet de renforcer le stress de certaines situations, mais aussi le soulagement de s'en sortir et de voir le Fear Meter remonter doucement à un niveau correct.

Très bon !

Bref, Fear Effect remplit son contrat : captiver le joueur grâce à un scénario intéressant, des graphismes hors du commun et une ambiance originale. Un peu court néanmoins (à peine plus d'heures de jeu qu'un Metal Gear Solid, soit une dizaine), il n'est pas exempt de quelques faiblesses mais facilement compensées par ses innombrables qualités. Un titre que les fans d'action et d'ambiance, les amateurs de véritables intrigues se doivent de posséder.

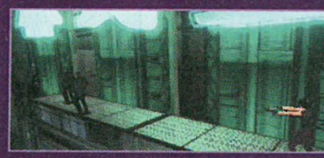
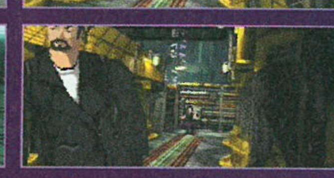
RaHaN



La technologie du streaming

Les décors de Fear Effect sont en FMV (Full Motion Video). En dessous est plaqué un modèle 3D temps réel qui permet de savoir où se trouvent les personnages, les items, de faire coïncider les éléments temps réels sur les vidéos pré-calculées. Mais là où Fear Effect fait fort, c'est lors des transitions qui rappellent un peu ce qu'on a pu voir dans Final Fantasy ou dans Abe. L'effet est saisissant !

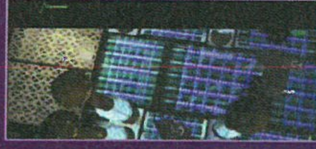


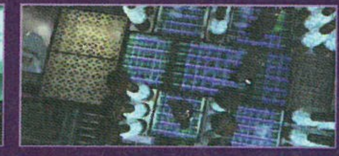




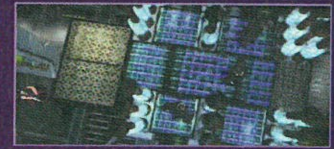












Notes



Technique

Un moteur unique, qui permet quelques scènes cultes et offre une touche d'originalité.



Esthétique

Des décors bien réalisés, un design tout particulier, une réussite complète.



Animation

Hana et ses compères sont très bien animés, les ennemis un poil moins bien.



Maniabilité

Certains passages un tantinet agaçants.



Sons

Très bonnes musiques et voix en français parfaites.



Durée de vie

Les joueurs chevronnés le finiront bien vite... un peu comme un Resident Evil.



Plus

L'aspect graphique. Le scénario.



Moins

Quelques passages difficiles. Un peu court.



Note d'intérêt

Plus loin...

La suite de Fear Effect est d'ores et déjà en préparation. C'est une certitude, cependant, les détails sont encore maigres... On parle en réalité d'une préquelle, contant l'histoire qui a amené Hana, Deke et Glas à se rencontrer. Enfin, cela devrait voir le jour sur PlayStation 2 !



Dans les cuisines de Madame Chen, Glas devra faire attention de ne pas être vu par les cuisiniers.

L'avis de RaHaN

J'ai passé un excellent moment sur Fear Effect. Le rythme est soutenu, on y trouve de tout (action, puzzles, énigmes) et les personnages sont intéressants. La réalisation offre une nouvelle vision du genre, même si les photos ne la mettent pas vraiment en valeur. Un des meilleurs titres du moment sur PlayStation !

L'avis de Trazom

Les Resident Evil, c'est bien, mais ça va un temps. Avec Fear Effect, on entre de plain-pied dans un univers plus futuriste mais dont la particularité est de proposer des séquences en FMV d'une rare beauté. Ajoutez un scénario plus adulte et une durée de vie conséquente, et vous obtienez un grand jeu à la qualité et à l'innovation rares.

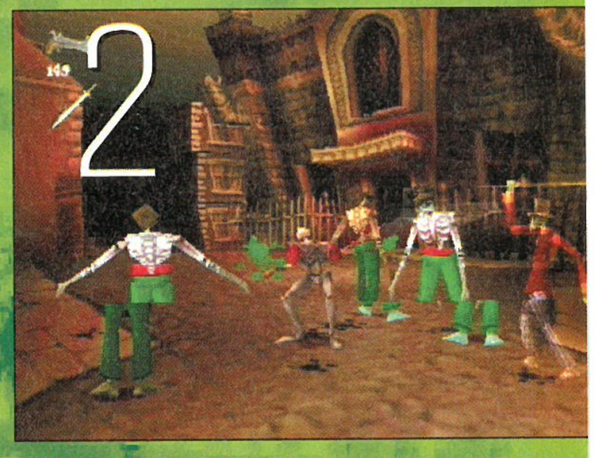
Machine PlayStation Genre Action/Aventure



MediEvil 2

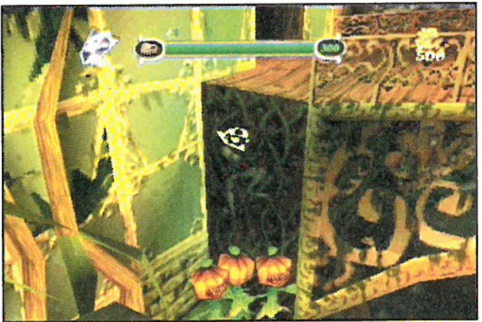






Octobre 1998. Un chef-d'œuvre ludique sachant se faire aussi captivant qu'enchanteur accostait la PlayStation. MediEvil venait de naître. Aujourd'hui, son jeune frère s'apprête à prendre une glorieuse relève tout en transcendant nos souvenirs !

Où ai-je bien pu mettre mon vieux grimoire. Hum, ah, le voilà, celui avec la reliure aux liserés dorés et au titre évocateur : Daniel Fortesque, ma Vie de Héros Décédé. Donc, il faut que... Arch, je supporte pas la poussière ! Bon, si j'en crois ces vieux écrits, il paraît que vous connaissez déjà les précédents faits d'armes de notre squelette borgne, je ne vais donc pas vous embrumifier la mémoire et passer directement au chapitre 10 : MediEvil 2, Renaissance d'un Mythe. Voici notre héros de retour à la fin du XIXe siècle, dans le Londres de l'époque victorienne hanté par des démons. Pas vraiment content d'avoir été réveillé mais prêt à endosser de nouveau son costume de sauveur de l'humanité, Sir Dan a pour mission de nous faire à nouveau rêver. Pour la connaître par cœur désormais, je peux vous assurer que l'aventure qui l'attend cette fois-ci est bien plus périlleuse, complexe mais tout aussi envoûtante que lors de ses premiers exploits. Si vous m'en donnez la permission, je m'en vais vous les conter...



Parmi les nouvelles capacités de Dan, il lui sera désormais possible d'être un roi de la varappe.

Une démarche mal assurée

Parfois, on a beau être mort et ne plus avoir la peau sur les os, on peut toujours plaire. Ainsi, Dan ne sera pas peu fier de son p'tit corps dans ce second volet puisqu'il lui permettra de séduire sa précieuse momie, mais je ne vous en dirai pas plus. Pourtant, avant de plaire aux femmes, MediEvil 2 devait déjà passer le test des joueurs, plus ardu encore (quoique), celui des fans de la première heure. Ainsi, cette suite se devait nécessairement de proposer une atmosphère unique, mais ne pouvait s'en contenter. Pour être franc, je peux vous avouer qu'au départ nous pouvions être inquiets. En effet, les pré-versions ne nous avaient pas complètement époustouflés. Pourquoi un sentiment aussi mitigé ? Eh bien tout simplement parce que « qui aime bien châtie bien » et que si les environnements moyenâgeux, les références à Tim Burton, l'équilibre judicieux entre action et réflexion s'affichaient instantanément dans le premier opus, les premiers niveaux de MediEvil 2 ne jouent pas sur le même registre. Ainsi, tout débute peut-être de manière trop brutale avec un déluge de combats plutôt brouillons (les ennemis ont tendance à s'agglutiner un peu sur vous), peu de recherche, une mise en scène un peu maladroite et surtout des lieux plus froids que précédemment (un musée, les ruelles glauques de Londres...). En tant que fan, je peux vous avouer que les premiers pas dans cette nouvelle aventure n'ont rien de transcendants, au mieux sympas, sans plus. Bon, voilà, en fait, même si j'en vois quelques-uns un peu stressés par ses premières lignes (ce qui est compréhensible, je le suis aussi en me relisant), sachez que je préférais me décharger immédiatement des éléments qui m'ont un peu déplu pour pouvoir mieux me concentrer sur la montagne de bonnes surprises que MediEvil 2 renferme. Rassurez-vous donc, oui, cette suite a un peu de mal à se lancer, mais une fois les deux premiers niveaux franchis, soyons clairs, vous ne pourrez normalement plus en décrocher ! Une ambiance typique burtonesque, des musiques phénoménales, des environnements enchanteurs, des phases de recherche bien marquées, mais surtout de nombreuses innovations de gameplay vous attendent. Ainsi, outre l'apparition de quelques nouvelles habilités comme la possibilité de gra-



C'est dans cette salle dissimulée dans les égouts de Londres, que vos amis le professeur Hamilton Kift et le fantôme Winston vous exhorteront à poursuivre l'aventure.

fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Développeur	Sony Cambridge
Genre	Action/aventure
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre de niveaux	17
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre







Vous noterez que la carrure de Sir Dan a quelque peu évolué. On a beau être squelettifié, on peut prendre soin de soi.



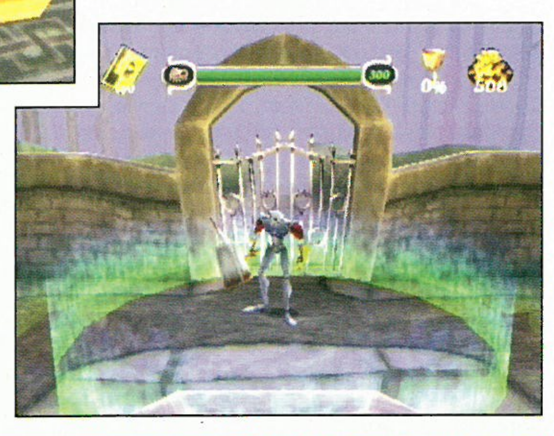
La difficulté générale ayant augmenté, les fontaines de jouvence s'épuiseront d'autant plus vite que vous en aurez souvent besoin.

vir certaines surfaces, d'alterner instantanément entre deux armes et surtout d'utiliser votre tête indépendamment de votre corps pour résoudre de nombreuses énigmes, le gars Fortesque vous prouvera aussi qu'il sait varier les plaisirs. Un squelette roi du déguisement c'est possible, mais je vous laisse découvrir les changements que ces mutations vestimentaires pourront apporter. Décidément, Sir Dan est un gars plein d'humour et il nous a effrayés pour mieux nous enthousiasmer par la suite. Trop fort ce squelette !

Un squelette en pleine forme

L'un des éléments qui a le plus évolué dans cette suite reste incontestablement le suivi scénaristique. En effet, si le jeu est devenu un peu plus linéaire, le système de carte avec embranchements ayant disparu, il est néanmoins possible de revisiter n'importe quel niveau à sa convenance. En revanche, il bénéficie désormais d'un contenu beaucoup plus riche mis en valeur par de fréquentes cut-scenes qui, tandis qu'elles facilitent l'immersion dans l'aventure, accentuent aussi le dynamisme de certaines phases. Dan n'est donc plus seul au monde, mais accompagné de différents personnages qui lui viendront soit en aide, soit serviront de fil conducteur entre les niveaux et l'histoire. Puisque j'aborde allégrement le sujet, sachez que les niveaux, désormais réellement gigantesques (trois à quatre fois plus vastes que dans le premier volet), ont été soigneusement designés et ne dévoileront tous leurs secrets qu'aux plus fouineurs d'entre vous. Vous noterez aussi aisément que les décors ont gagné en consistance, disposant de thèmes plus variés et affichant beaucoup plus d'éléments à l'écran.

D'une richesse rare et toujours aussi féerique, MediEvil 2 fait honneur à son aîné



Souvenirs du père Fouras

Si les premiers niveaux mettent clairement l'accent sur l'action au détriment d'un quelconque caractère de recherche, par la suite, le mélange aura tendance à se rééquilibrer pour notre plus grand bonheur. Dans la veine du premier volet, les énigmes seront donc suffisamment nombreuses pour rendre l'aventure toujours palpitante. Alors si les premiers mécanismes seront aisément manœuvrables, les premiers rébus facilement déchiffrables, les choses se corseront ensuite tout en restant heureusement très logiques !

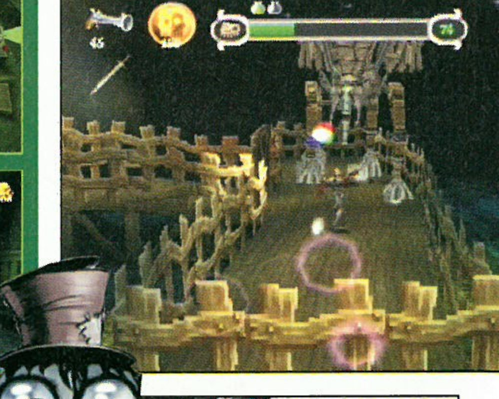


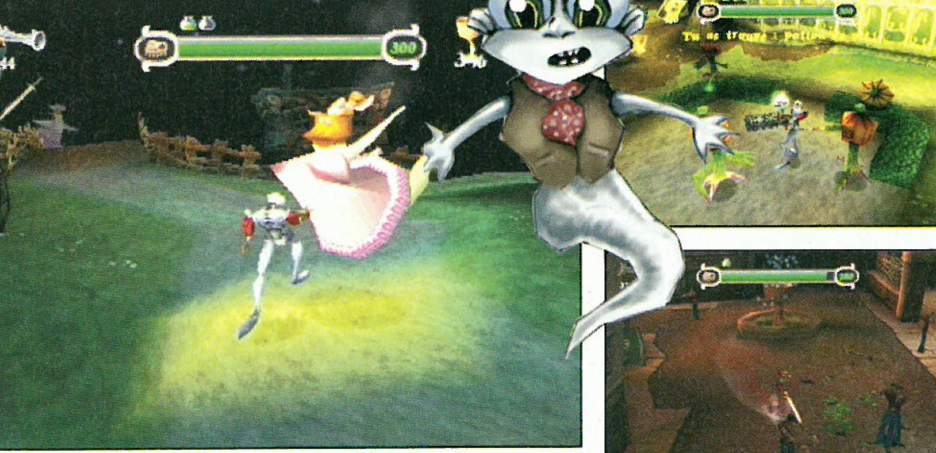












Derrière les roulottes de la fête foraine se dissimulent d'affreuses femmes à barbe.

MediEvil 2

Ainsi, l'optimisation du moteur 3D semble évidente, ne serait-ce qu'au niveau de la gestion très convaincante des éclairages. Et puis il faut avouer que la patte graphique du studio de Sony Cambridge reste unique et c'est avec plaisir que vous retrouverez ces environnements riches en détails, texturés avec talent et dégageant vraiment une ambiance féerique qui sied bien à ce conte comico-gothique. Sans parler de la bande son toujours aussi grandiose et inspirée par l'excellentissime Danny Elfman. C'est un fait, à elles seules, les musiques participent incroyablement à vous plonger dans cette aventure où le mystère tutoie le fantastique. Un autre détail qui finalement a son importance, en tout cas pour vos yeux : grâce à son sommeil de 500 ans, Sir Dan s'est bien reposé et a désormais une meilleure prestance à l'écran. Sa carrure est bien moins maigrelette et ses mouvements sont plus souples, même s'il reste toujours un peu maladroit. Au moins, notre squelette a plus de classe. Rappelez-vous que notre ami a aussi une momie à séduire et la voilà peut-être l'explication. En ce qui concerne les acquis, les connaisseurs noteront que la jouabilité n'a pas évolué d'un iota : si Dan répond toujours au doigt et à l'œil, la maniabilité au Dual Shock reste parfois un peu trop impulsive. Rien de bien grave, rassurez-vous. Des imperfections que l'on ressent parfois lors des combats où la caméra virevolte un peu. S'il est indéniable que l'action a été accentuée, que vos ennemis bien plus intelligents réagissent désormais de manière plus cohérente (attaques groupées, manœuvre de repli), il s'agit toujours de taillader gaiement tout ce petit monde composé de zombis putréfiés, de trolls hideux, voire de femmes à barbe ou d'éléphants mécaniques. C'est clair en ce qui concerne les délires visuels, les développeurs se sont pleinement lâchés et il serait étonnant que certains passages ne vous fassent pas gentiment sourire. N'oubliez pas non plus que la palette d'actions de Dan s'est considérablement enrichie avec l'apparition de quelques sympathiques mini-jeux, la possibilité d'incarner indépendamment sa tête, son corps tout ça pour découvrir toujours plus de trésors ludiques. En somme, truffé de petites innovations qui décuplent l'intérêt de l'aventure, grâce à sa beauté plastique, son humour bien burtonesque, ainsi que sa phénoménale bande son, MediEvil 2 parvient à surpasser son aîné. Ouf, je peux refermer mon vieux grimoire et aller me coucher l'âme en paix. Je le maintiens, c'est trop bien la vie de squelette !

Gollum

Et la tête, alouette

Un peu lunatique, notre ami Dan se permettra de perdre littéralement la tête. Pour y parvenir, rien de plus simple, puisqu'il vous suffira de localiser une zone où gambadent des mains de trolls (déjà présentes mais inutiles dans le premier MediEvil), d'arracher votre crâne, puis de le déposer sur les mains en question. Dès cet instant, vous pourrez prendre indépendamment le contrôle soit de votre tête, soit de votre corps.



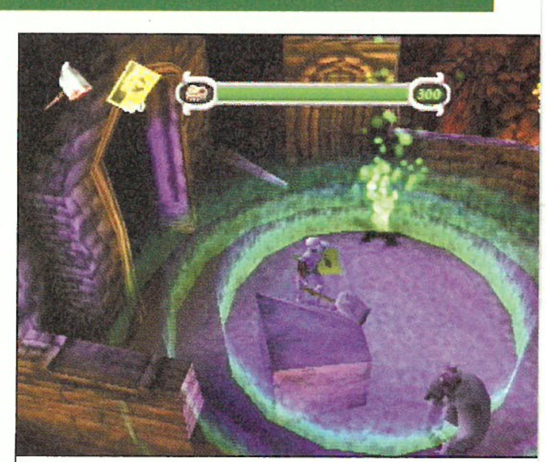




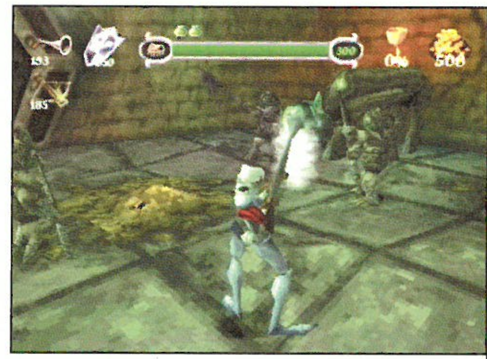




Un squelette amoureux est décidément prêt à tout pour séduire sa belle.



Certaines armes possèdent des pouvoirs particulièrement efficaces. A ce titre, le marteau de guerre reste l'arme la plus efficace.

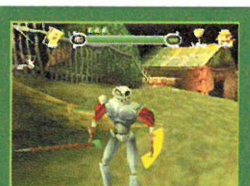


Le bestiaire de MediEvil 2 est particulièrement varié. Près d'une cinquantaine de créatures ont été créées pour l'occasion.

Dan s'en va t'en guerre

On a beau se prendre pour un squelette et se dire qu'au moins on n'a pas à défendre sa peau, rappelez-vous que les os peuvent se briser et que malgré les apparences un squelette n'est pas éternel. Comme les diamants d'ailleurs. Ainsi, pour éviter toutes mauvaises surprises, Sir Dan aura à sa disposition un arsenal des plus impressionnants. Une position très lâche dans le fond car s'il est sur-équipé, notez que ces ennemis attaquent généralement à mains nues et encore... Alors, si vous retrouvez quelques armes classiques comme le marteau de guerre, la hache ou l'arbalète, sachez que les armes à feu ont aussi fait leur apparition. Au menu des réjouissances, un vieux tromblon, un pistolet digne du IXe avant J.-C., voire une monumentale gatling ! Souvenez-vous aussi que dans le pire des cas, vous pourrez toujours « dégainer » votre bras gauche et vous en servir comme massue ! Ne rigolez pas, car se manger un coup de radius ou de cubitus, ça en calmerait plus d'un.





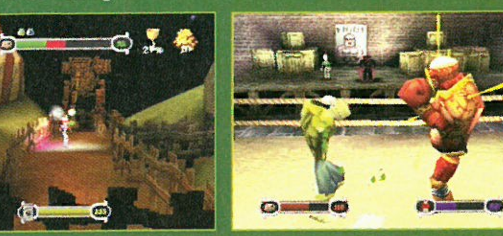






Varions les plaisirs

MediEvil 2 propose une trame bien plus tortueuse que son aîné. Il vous faudra donc mener de front deux aventures aux objectifs radicalement distincts. Il s'agira d'un côté de mettre la main sur les fragments du grimoire de Zarok avant le ténébreux Lord Palthorn, tout en pensant à votre idylle qui vous poussera à sauver votre dulcinée en bandelettes. Tout au long de l'aventure vous serez donc constamment déchiré.





Dans la brume du petit matin, vous découvrirez ce gigantesque manoir.



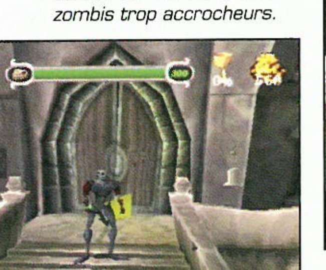
La dégaine de quelques monstres semble vraiment sortie de nulle part.



A l'image de Soul Reaver, grâce à ses flèches enflammées, Dan pourra carboniser à distance des zombis trop accrocheurs.



Douce mais menacée, la princesse momie monopolisera le cœur absent de Dan mettant ainsi en péril sa mission initiale.



Notes



16 Technique
Le moteur 3D n'a été que légèrement amélioré mais n'en reste pas moins excellent.



17 Esthétique
L'atmosphère gothique ainsi que le design des décors et des personnages sont remarquables.



17 Animation
On retrouve un aspect dessin animé très prononcé dans les mouvements des persos. Amusant.



15 Maniabilité
Le très bondissant Dan virevolte parfois un peu trop au Dual Shock. Caméra pas toujours parfaite.



19 Sons
Bruitages de grande classe et musiques juste hallucinantes de puissance orchestrale digne de Danny Elfman.



16 Durée de vie
La difficulté est plus élevée que dans le premier opus, mais vous n'y passerez pas des siècles.



Plus
Innovations de gameplay délirantes et intéressantes. Ambiance toujours excellente.

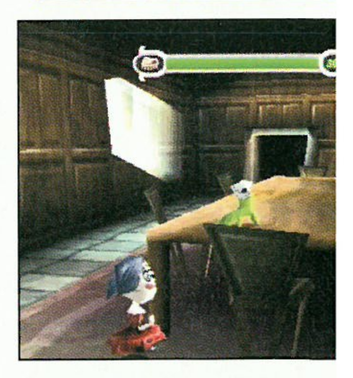


Moins
Caméra pas toujours parfaitement réglée. Combats parfois un peu brouillons.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Alors que la PlayStation 2 a offert ses charmes à des millions de joueurs, chez Sony Cambridge, ont commence aussi à particulièrement s'intéresser à la bête. Lors d'une interview, James Shepherd - directeur du projet - a déclaré souhaiter donner une suite 128 bits aux aventures du squelette. Affaire à suivre.



L'avis de Gollum

MediEvil 2 m'a envoûté par la richesse de son aventure, sa qualité esthétique ainsi que ses innovations qui ont su le rendre plus délirant. Si l'action a pris un peu le pas sur la réflexion, accompagner Dan le sac d'os ambulant se révèle toujours divertissant et intéressant. Un titre avec une telle ambiance, ça se savoure sans modération.

L'avis de Kendy

Profitant pour le 2nd opus d'une production encore plus somptueuse, le jeu jouit d'une réalisation graphique incroyable et de musiques sublimes. De plus, pouvoir manier indépendamment des éléments du corps de Sir Fortesque apporte une réelle innovation au gameplay. Pour toutes ces raisons, MediEvil 2 se révèle exceptionnel !

Machine **PlayStation** Genre **Simulation de F1**



F1 2000







Pour sa première incursion dans le monde impitoyable de la Formule 1, EA Sports a omis une donnée primordiale. Une erreur de jeunesse en quelque sorte. Explications.

Football, basket, boxe, golf, cricket, rugby, superbike, supercross, Nascar... Finalement, il ne manquait plus que la prestigieuse licence de la FIA pour permettre à EA Sports de compléter son tableau de chasse. Un véritable événement pour ce mastodonte de la simulation sportive mais aussi un énorme challenge à la clef, voire un cadeau empoisonné. Quand un studio décide de développer un jeu de Formule 1 aujourd'hui, il a plutôt intérêt à maîtriser le sujet sur le bout des doigts. Aucune échappatoire possible : EA Sports est condamné à faire mieux que le fabuleux F1 World Grand Prix de Lankhor. Et là, croyez-nous, c'est autre chose qu'une simple affaire de licence.

Lorsque votre roue est faussée, modérez votre vitesse, sinon elle prend progressivement du jeu et se détache ! Sympa.

Alors ? Verdict ?

Pour commencer, si le contenu de F1 2000 a le mérite d'être complet, il reste cependant ultra classique. Pas de grosse surprise donc du côté des menus, vous pourrez vous lancer d'emblée sur le circuit de votre choix seul ou en compagnie d'une personne que vous appréciez, disputer toute une saison (en l'occurrence la saison 2000) ou simplement un week-end de Grand Prix (avec séances d'essais, tours de chauffe et qualifications) et enfin affronter Chronos en personne. Saison 2000 oblige, il s'agit d'ailleurs du principal atout du titre, on retrouve évidemment toutes les nouvelles écuries, la nouvelle monoplace de Prost GP, le circuit de Sepang ainsi que celui d'Indianapolis. Un petit mode Scénario eut été le bienvenu et ce n'est pas les retours sur action instantanés (à tout moment pendant la course, en pressant la touche triangle, il est possible de diffuser les dernières secondes de la course), ni les ziks de Placebo qui nous consoleront de cet oubli regrettable. Depuis le temps qu'on le réclame, on a le droit d'être exigeant, non. Mais passons aux choses sérieuses, en route pour notre premier tour de circuit. Visuellement, F1 2000 est une petite déception. Les circuits ont beau être assez détaillés (par exemple, à Monaco, on aperçoit les grillages le long du port), l'ensemble manque singulièrement de finesse ; le jeu donne un peu l'impression de tourner en basse résolution. Sur une grande télé, ça passe assez mal. La modélisation des monoplaces demeure, elle aussi, moins impressionnante que dans F1 World Grand Prix. Pour ce qui est



fiche technique

Editeur	EA Sports
Développeur	Visual Science
Genre	Simulation de F1
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de circuits	17
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre







297 km/h avec une roue en moins. Appelez le Guiness !



En vue externe l'impression de vitesse n'est pas très bonne. Mieux vaut opter pour la vue cockpit ou « tuyère ».

Un pilotage beaucoup trop arcade


du pilotage, là encore, rien de comparable avec le réalisme aigu du titre de Lankhor. Pire même, F1 2000 ne soutient pas la comparaison avec Formula One 97. Le rejeton d'EA Sports est clairement un jeu d'arcade. Les voitures perdent rarement leur adhérence ; même quand vous jouez les tondeuses à gazon, il est possible de rouler à plus de 250 km/h avec une roue en moins, et un freinage bien violent suivi d'un méchant coup de volant ne provoquera pas de tête-à-queue. Damned ! La gestion des dégâts vient toutefois tempérer ces modèles de conduite un peu simplistes. Quelques touchettes suffiront en effet à voiler une roue ou à endommager l'aileron, ce qui vous oblige à piloter proprement quand il y a une forte concentration de concurrents. Autre point positif : les adversaires se comportent de façon plutôt cohérente. En règle générale, ils possèdent une bonne notion des distances et ne vous heurteront pas bêtement dans les virages difficiles. Mais cela suffit-il à nous faire oublier le côté superficiel de la conduite ? Très franchement, la réponse est non. Les vrais fans de F1 recherchent avant tout le réalisme, et à l'heure actuelle seul F1 World Grand Prix peut se targuer d'être une vraie simulation de monoplace (bien que cette dernière pèche par ses graphismes). Maintenant, si vous faites partie des gens réceptifs au style arcade, pourquoi pas, F1 2000 est plutôt jouable, mais autant dire que hormis la licence 2000, ce titre n'apporte pas grand-chose par rapport au Formula One 99 de Psygnosis/Sony.

Willow



Une vue interne très convaincante. Notez au passage que les rétroviseurs sont fonctionnels.



En mode Deux Joueurs, l'impression de vitesse est tout simplement minable.



Notes

14 Technique
Aucune prouesse technique. Le moteur 3D a même tendance à saccader. Bonne I.A. des concurrents.

13 Esthétique
Des circuits riches en détails mais des textures peu colorées et relativement grossières.

14 Animation
L'impression de vitesse est correcte en vue interne mais l'animation manque de fluidité.

16 Maniabilité
Ça se pilote tout seul, c'est de l'arcade pure et dure. Un poil trop superficiel pour les fans de F1.



16 Sons
Des bruits de moteur et de chocs réalistes. Les liaisons radio avec les stands sont parfois inaudibles.

14 Durée de vie
La conduite n'est pas très intéressante, mais en Pro, les concurrents sont assez coriaces.



Plus
La gestion des dégâts. Les bruitages, la vue cockpit.



Moins
Trop arcade. Nettement moins bien que F1 WGP.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le saviez-vous ? Le producteur de F1 2000 n'est autre que celui du mythique Formula One 97. L'équipe de développement, Visual Science, quant à elle, avait réalisé Formula One 98. Voilà, c'était juste une petite info destinée à parfaire votre culture personnelle.

Rewind, play, pause...



A tout moment de la course, vous pourrez enclencher un mode replay en pressant simplement la touche triangle, ce dernier prend en compte uniquement les 30 dernières secondes. Pratique pour mater instantanément un accident spectaculaire, une roue avant qui se détache ou un « inter » de tueur ! Evidemment, en fin de course, vous aurez également droit à un ralenti mais, à l'inverse des retours sur action classiques que l'on trouve dans les autres jeux de F1, celui-ci ne vous fera revivre que les « highlights », autrement dit les moments forts du Grand Prix. Là, il sera possible d'enclencher une pause et de switcher entre différents angles de caméra. On regrettera toutefois que ces deux modes ralentis n'utilisent pas le plein écran.

TEMPS FORTS

L'avis de Willow

F1 2000 est un jeu grand public, hyper accessible, complet mais pas vraiment passionnant à jouer. Si vous aimez la F1 et la simulation, allez voir plutôt du côté de F1 World Grand Prix, vous serez comblé par les sensations que le titre de Lankhor procure. On ne peut pas gagner à tous les coups.

L'avis de Trazom

Arcade, F1 2000 l'est assurément. Comme souvent chez EA Sports, on a préféré privilégier la prise en main immédiate et jouer sur une licence en or, plutôt que de créer la surprise. Résultat, on a un jeu correct dans l'ensemble, mais tellement arcade que les puristes vont pleurer.



Pokémon Stadium

mega Joypad star

Enfin voilà le Pokémon Stadium ! Depuis le temps que je tourne en rond dans la version Game Boy, avec mon sac plein d'objets et mes boîtes pleines de monstres. On va enfin pouvoir stocker et faire de la place !

Première chose à savoir avant d'aller plus loin : Pokémon Stadium n'est pas un jeu en lui-même, enfin, si, mais prodigieusement ennuyeux s'il est pris seulement en tant que tel. En fait, il est un complément indispensable à la version Game Boy, puisqu'il propose de stocker objets et Pokémon capturés, en laissant trace de leur acquisition sur la cartouche Game Boy. Cela signifie en gros que le joueur qui vient de commencer une partie de Pokémon pourra recevoir les 151 monstres stockés sur la cartouche N64, sans bouger le petit doigt. Certes, outre cet avantage honteux, on pourra surtout garder et sécuriser ses plus précieux Pokémon, car la N64, c'est quand même plus sécurisant que la Game Boy. De la même manière, on pourra sauvegarder ses objets sur la cartouche N64 et surtout les utiliser sur tous les Pokémon présents ! Pour les lents ou ceux qui ne sont pas habitués à la magouille, voyons un peu ce que l'on peut en tirer encore comme avantage. Un joueur A possède tous les Pokémon, tous les objets et est super balèze, alors qu'un joueur B débutant vient de commencer le jeu avec Carapuce. Il file sa cartouche au joueur A, qui va transférer Carapuce sur Pokémon Stadium. Là, le joueur A va utiliser sa CS03 qui contient « surf », une attaque d'eau puissante qu'il va apprendre à Carapuce. Il rend ensuite son Carapuce au joueur B, qui se retrouve avec un Pokémon beaucoup plus puissant que ceux qu'il va rencontrer au niveau où il se trouve.

Gestions, magouilles... et cadeaux !

Mais attention, il ne faut pas croire que seules les magouilles sont possibles sur Pokémon Stadium ! Certes, les menus sont nettement plus conviviaux sur N64 que sur Game Boy, mais il ne faudrait pas oublier le « Stadium » du titre ! Il va en effet être possible, grâce à l'adaptateur GB-N64 (vendu avec le jeu et vous permettant de relier la cartouche GB à la manette N64 et donc à la console), de combattre dans différents championnats avec ses propres Pokémon, histoire de voir ce qu'ils valent. On aura donc plusieurs options de championnats : combat libre, Coupes Nintendo officielles reprenant les règles des championnats japonais et la Citadelle des Champions d'Arène. Là, vous combattrez tous les champions d'Arène que vous avez déjà vaincus dans la version Game Boy, comme Pierre ou Ondine. L'avantage de ce type de tournoi, c'est qu'une fois victorieux, vous gagnerez des Pokémon rares dans la version Game Boy, comme Salamèche ou Evoli ! C'est le moment de compléter votre Pokédex ! Et puis, après

Ectoplasma est certainement mon Pokémon favori. Très rapide, il possède un « spécial » assez élevé qui lui permet d'endormir un adversaire du premier coup.

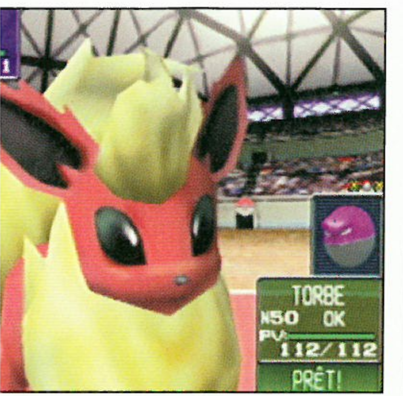
fiche technique

Editeur	Nintendo
Développeur	Nintendo
Genre	Gestion de Pokémon
Nbre de joueurs	1 à 4 simultanément
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	A gagner
Nbre de coupes	4
Spécial	Utilise le Transfert Pak
Existe sur	Rien d'autre !





Si on s'est amusé à renommer ses Pokémon, ils changeront de couleur selon les noms que vous leur aurez donnés.

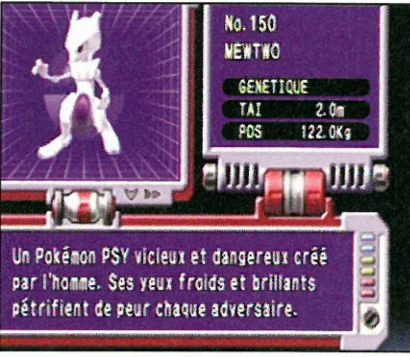




Les tableaux de gestion des stocks d'objets et de Pokémon sont d'une utilisation très simple.

déroulent les tournois. Testez la Pokémon avec quatre types de règles.

La vague Pokémon prend des couleurs !



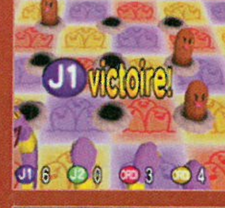
On pourra à loisir visionner les Pokémon que l'on a attrapés dans le jeu Game Boy.



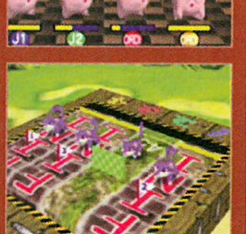
Des jeux pour le peuple !

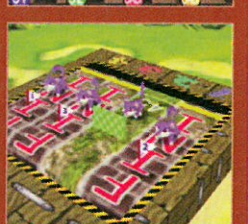
En plus des combats habituels de Pokémon, Pokémon Stadium propose aussi toute une série de mini-jeux jouables jusqu'à 4 simultanément. Au nombre de 9, ces derniers rappellent furieusement Mario Party et s'avèrent amusants même auprès des plus râleurs ou des plus sceptiques. L'expérience sur RaHaN le prouve.











avoir gagné toutes les coupes, vous aurez accès à un affrontement spécial contre Mewtwo, ce qui vous permettra de voir pour la première fois, Mew, le 151ᵉ Pokémon ! Il ne sera pas possible de l'attraper mais vous l'aurez au moins vu dans votre Pokédex... Bien entendu, la réalisation du jeu a quand même un peu vieilli puisque le soft est sorti l'année dernière au Japon et n'utilise pas le Ram Pak. Mais bon, ceux qui jouent sur Game Boy se fichent a priori de la qualité graphique d'un produit, préférant l'intérêt et la profondeur d'un jeu à son aspect. Le complément indispensable de la version Game Boy, qui justifierait à lui seul l'achat d'une console N64 pour peu que l'on soit super fan de Pokémon.

Greg



Même les plus puissants et les plus résistants des Pokémon ne peuvent rien contre le poison, l'une des clés de la victoire de ce Stadium.

Notes

16 Technique — Les Pokémon sont correctement modélisés en 3D, même si ça manque un peu de détails.

17 Esthétique — On retrouve l'univers de Pokémon sans vraiment de grosses surprises au niveau design.

18 Animation — Les animations des divers personnages sont très détaillées et amusantes.

18 Maniabilité — Les menus sont ultra clairs une fois que l'on en a saisi toute la subtilité.

12 Sons — Le point faible du jeu. Des musiques moyennes et des commentaires super stressants.

19 Durée de vie — Tant que Pokémon durera, cette cartouche aura lieu d'exister, puisque vous y stockerez monstres et objets précieux.

+ Plus — Un complément indispensable et intelligent. Des Pokémon à gagner.

– Moins — Une réalisation qui a un poil vieilli. Il y a en toujours qui ne comprennent rien à Pokémon.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Entre le film qui sort chez nous le 5 avril prochain, la version Jaune prévue sur Game Boy pour juin et la diffusion de quatre épisodes par semaine sur TF1, Pokémon prend enfin en France l'ampleur qu'il a aux U.S. et au Japon.

L'avis de Greg

Pour qui aime Pokémon, le Stadium est obligatoire pour s'assurer une gestion de stocks impeccable. Et pour qui a plié Pokémon, le Stadium proposera un grand nombre de challenges bienvenus qui rallongeront la durée de vie ! Pokémon et tout ce qui l'accompagne, c'est p'tet bassement marketing, mais j'adore ça...

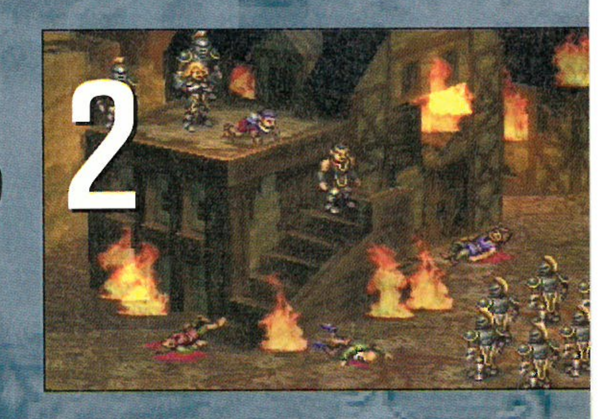
L'avis de T.S.R.

Marketing, Pokémon l'est assurément. Pourtant le concept a du charme et l'exploiter avec des jeux et des accessoires orignaux prouve une fois encore le talent de Nintendo. Une création originale, inutile pour qui ne supporte pas les Pokémon, et indispensable pour les autres. Il n'y a pas de milieu, d'où la note.

Machine PlayStation   Genre Tactical-RPG



Vandal Hearts 2
Heavenly Gate



En France, le terme Tactical-RPG possède autant de signification que le mot « Trushni ». Quel dommage. Pourtant, reprenant dignement le flambeau de son aîné, Vandal Hearts 2 pourrait bien servir d'électrochoc.

Une histoire toujours tourmentée, des combats à haute teneur tactique et une ambiance heroic fantasy représentent généralement les atouts majeurs d'un bon Tactical-RPG. Un genre très réputé au Japon grâce à des titres aussi prestigieux que Tactics Ogre, Ogre Battle ou l'incontournable Final Fantasy Tactics (plus de 1,3 million d'exemplaires écoulés sur l'archipel). Malheureusement, pour vous donner une idée de la situation chez nous, aucun de ces titres n'est sorti et c'est le croulant Vandal Hearts (vieux de près de trois ans) qui fait toujours figure de référence. Enfin, c'est en tout cas ce que je me plaisais à penser. Mais par un beau matin de mars, alors que je gambadais gaiement dans la prairie près de ma petite maison parisienne, on vint soudainement me prévenir que l'éditeur avait récidivé. Alors, si je vous dis que Vandal Hearts 2 risque d'aisément surclasser son aîné, je vous supplie de me croire.

Une histoire de porte céleste

Très classique dans la forme, Vandal Hearts 2 ne partage aucune similitude avec son prédécesseur. Dans la peau du jeune Joshua, vous évoluerez dans un royaume où les coups d'états se multiplieront, où la guerre et la magie noire pousseront comme les bonnes vieilles patates dans le champ de mon grand-père. Et si ça se cultive aussi bien que chez lui alors agitée votre destiné sera. Pour cette suite, vous bénéficierez d'un peu plus de latitude dans les choix à effectuer. Vous noterez alors que votre liberté d'action sur la carte a été améliorée et que quelques embranchements scénaristiques ont été distillés dans une aventure qui reste néanmoins assez linéaire. Les missions sont excessivement nombreuses, c'est un fait, mais peut-être légèrement moins variées que dans le premier volet. Toutefois, on regrettera surtout que la mollesse de la mise en scène et l'abondance des tunnels narratifs finissent par vous assoupir. Un sommeil heureusement interrompu à chaque début de bataille. Bien évidemment, quelques changements en perspective sont aussi à noter dans ce domaine. Ainsi, la principale originalité de Vandal Hearts 2 réside dans le déroulement de son système de combats baptisé avec emphase : Dual Turn Battle System ! Attention, pas de panique, car derrière ce qualificatif barbare se dissimule un principe fort intéressant. Explications. A l'image de tout T-RPG qui se respecte, lors de chaque tour de jeu, vous devrez déplacer sur la carte vos personnages un à un. Pourtant, si d'habitude il existe deux tours (le vôtre, puis celui de votre adversaire), ici, ces deux temps se confondent, puisqu'à chaque mouvement d'un héros répond simultanément celui d'un ennemi. Là où le jeu devient particulièrement fourbe, c'est que vous ne saurez jamais à l'avance quel ennemi va se déplacer et encore moins où ses pas vont le mener. Un peu déconcertant au départ, mais finalement excellent. La dimension tactique s'étoffe donc, et plus que jamais, la ruse et la perspicacité seront vos alliées.





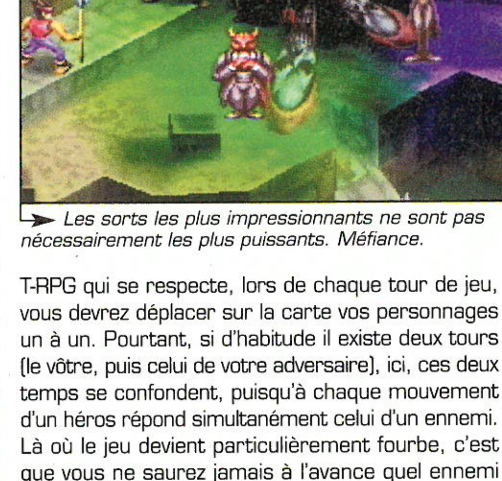




Au Moyen Age, les massacres et autres règlements de compte étaient aussi communs que de boire du Coca de nos jours.



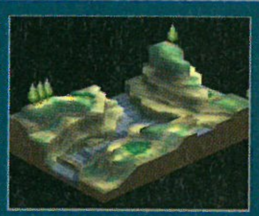
Les sorts les plus impressionnants ne sont pas nécessairement les plus puissants. Méfiance.



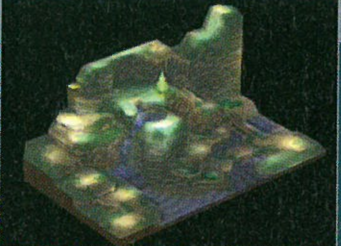
fiche technique

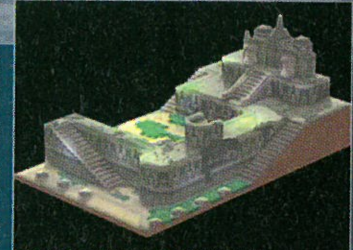
Editeur	Konami
Développeur	Konami (KCET)
Genre	Tactical-RPG
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre de missions	Près de 80
Spécial	Plusieurs cartes cachées
Existe sur	Rien d'autre

Un monde chaotique



Voici quelques exemples des cartes de jeu directement issues des stations de développement des graphistes. Vous noterez combien le relief est souvent accentué. Ceci n'est évidemment pas innocent car qui dit zone de bataille escarpée, sous-entend nombreuses embûches, possibilités de bien placer ses archers face aux simples fantassins, etc. Ainsi, lorsque vous commencerez à élaborer vos tactiques d'attaque, pensez toujours à tirer parti de la topographie du terrain, à bien placer vos archers. Sachez aussi qu'il existe 77 environnements de base, sans compter la dizaine de lieux cachés uniquement accessibles grâce à des embranchements de scénario très particuliers. En tout cas, question durée de vie, Vandal Hearts 2 assure ses arrières.









Tirer parti de la topographie des lieux est primordial.

Une aventure peu dynamique, mais passionnante



A l'image de son aîné, Vandal Hearts 2 sera riche en rebondissements.

Un champ de bataille surprenant

Vandal Hearts 2 ne se contente pas de revoir son système de combats mais fait aussi très fort en apportant une grande attention aux choix des armes. En effet, dans ce volet, la magie traditionnelle a disparu, remplacée par une technique d'acquisition d'habilités offerte par l'équipement porté par les héros. Ainsi, selon la catégorie d'armes sélectionnée, vous n'obtiendrez pas les mêmes pouvoirs tandis que vos capacités ne cesseront de se développer plus ou moins vite à chaque utilisation. En outre, pour rendre l'aventure plus riche, il sera possible d'alterner ou d'échanger ces diverses capacités entre les personnages. Une bonne gestion de votre équipe sera donc primordiale. Soulignons aussi l'effort consenti pour remettre à niveau le moteur graphique du jeu, qui passe de l'ultra sommaire au plus qu'acceptable sans pour autant émerveiller plus que cela. Alors si on aurait souhaité que Vandal Hearts 2 dispose d'un souffle épique un peu plus prononcé et d'un déroulement plus dynamique lors des phases de narration, ses qualités générales restent indéniables. Un titre très prenant, mais surtout plus complet et agréable que son aîné dans de nombreux domaines.

Gollum



N'oubliez jamais d'intégrer des archers dans vos troupes, leur efficacité reste unique.



Notes

15 Technique
Une représentation graphique de qualité mélangeant décors 3D et personnages en 2D.

14 Esthétique
Si les environnements ne manquent pas de charme, les héros possèdent des looks assez ringards.

11 Animation
Souffrant d'un manque d'étapes de décomposition, les animations restent assez sommaires.

15 Maniabilité
La prise en main de ce type de jeu requiert toujours un petit temps d'adaptation. Rien de trop complexe non plus.

16 Sons
Bruitages dynamiques réussis. Les musiques mêlent thèmes militaires et mélodies plus mélancoliques.

17 Durée de vie
Un nombre impressionnant de missions qui vous occuperont pendant de longues nuits.

+ Plus
Le meilleur T-RPG en France. Un système de jeu remanié et intéressant.

– Moins
Des missions pas toujours variées. Le manque de dynamisme des phases narratives.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Avant son arrivée sur PlayStation, le RPG ne représentait rien pour Konami. Pourtant ses deux essais (Suikoden et Vandal Hearts) se sont transformés en coups de maître. Cet éditeur a été touché par la grâce, ce n'est pas possible autrement. Sachez d'ores et déjà que Suikoden 2 s'apprête à débarquer chez nous.

L'avis de Gollum

S'il n'est pas exempt de défauts, Vandal Hearts 2 possède néanmoins un charme indéniable. La réalisation a subi une légère remise à niveau et quelques innovations de gameplay viennent enrichir le contenu d'une aventure médiévale dont on ne reprochera que la relative lenteur et un scénario parfois confus. Les fins stratèges apprécieront.

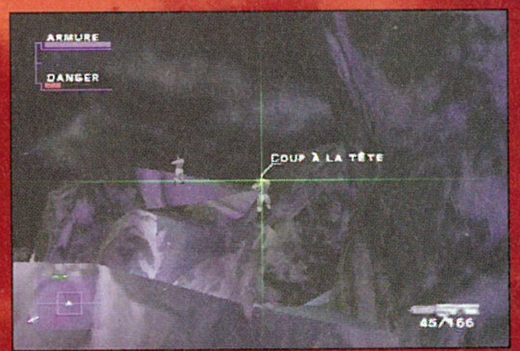
L'avis de Greg

Jeu de stratégie ultra scénarisé et à la réalisation réussie, VH2 ne propose cependant qu'une seule grosse innovation : faire se mouvoir toutes les troupes en même temps. Cela demande donc plus de chance que de sens stratégique et finit par énerver. Un produit qui ne conviendra qu'aux vieux loups du S-RPG.

Machine PlayStation Genre Action 3D



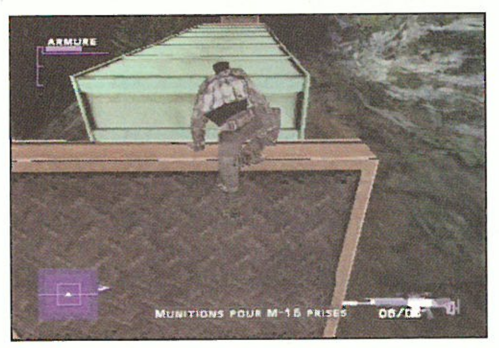
Syphon Filter 2

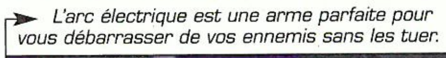




L'agent Gabriel Logan nous revient pour de nouvelles aventures. Toujours aussi sûr de lui, toujours aussi intrépide, et toujours autant dans la merde. Ouais, décidément, le pauvre collectionne les plans galères...

Syphon Filter premier du nom était un titre assez paradoxal. Pas franchement bien réalisé. Pas réellement original. Il possédait pourtant l'étrange faculté de vous scotcher à votre paddle pendant un bon moment. Pourquoi ? Sûrement parce que le scénario était bien foutu, que l'action s'enchaînait parfaitement dans un grand feu d'artifice d'explosions non-stop et que l'univers dans lequel vous évoluiez était parfaitement crédible. Ouais, en fait le truc sympa dans Syphon Filter c'est qu'il a été conçu comme un bon gros film d'action U.S. Les méchants et leurs sales gueules d'un côté, les gentils intrépides de l'autre. Et entre les deux, tout un tas de bons sentiments bien patriotiques, genre « on doit sauver le monde et on fera tout pour y arriver ! ». Une sorte de vision ludique d'un The Rock ou d'un Die Hard, quoi. Enfin bref, tout ça pour dire que malgré ses lacunes techniques et sa jouabilité parfois perfectible, SF a rencontré un certain succès auprès des joueurs... et que cette suite fait tout pour brosser ces derniers dans le sens du poil ! Ben oui, plutôt que de tenter le pari risqué de la refonte totale, les développeurs ricains d'Eidetic ont décidé de reprendre trait pour trait le concept du premier épisode. A tel point que Syphon Filter 2 débute quelques instants après la fin du premier épisode. Au moment où Gab et ses potes pensaient en avoir fini avec leurs ennemis...

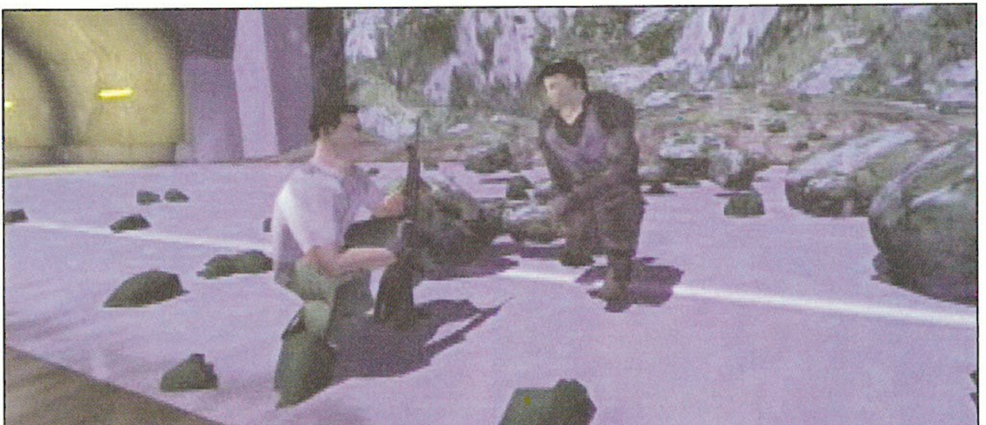



L'arc électrique est une arme parfaite pour vous débarrasser de vos ennemis sans les tuer.



Pas de bol, les gars...

Eh ouais, la poisse semble coller aux basques de l'agent Gabriel Logan. En effet, à peine est-il sorti d'une longue et éprouvante épreuve, qu'il replonge les deux pieds dans la mouise ! Tout (re)commence pour lui alors qu'il se trouve avec ses acolytes dans la carlingue d'un zing de l'armée. Déconnade à bord. Tout le monde il est content de rentrer au bercaille, et ça vanne sec dans une ambiance de franche camaraderie. Seulement voilà, deux avions de chasse ennemis qui passaient par là ne l'entendent pas de la même oreille et décident de larguer quelques gros missiles sur le transporteur. Nos amis, pris de cours par un tel acte décident alors de quitter en hâte le coucou en flammes et se retrouvent après



fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Développeur	Eidetic
Genre	Action 3D
Nbre de joueurs	1 + Deadmatch 2 joueurs
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Oui (sauvegarde)
Nbre de missions	20
Spécial	Rien
Existe sur	Rien d'autre



Originale : cette séquence sur les wagons d'un train.



La conclusion de certaines missions est vraiment originale, à l'image de celle-ci où vous devez buter un adversaire accroché à un hélicoptère.

Le mode Multi-joueurs

Alors que l'on aurait pu espérer voir apparaître pour cette suite un mode Deux Joueurs en collaboration, SF2 ne propose qu'une option Deathmatch bien basique. Vous choisissez un perso, une des 20 « arènes » reprenant l'architecture des missions solo, et hop ! en avant pour la boucherie. Bon, les duels n'ont rien de transcendants, soyons clairs. Mais quand même, ils s'avèrent assez marrants et plutôt jouables. Alors on ne va pas (trop) se plaindre, hein !







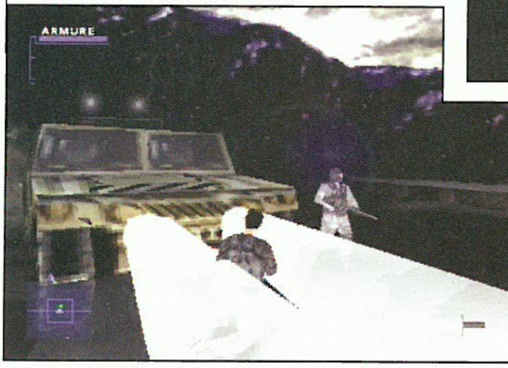


une petite virée en parachutes, perdus au milieu d'une région polaire, genre Sibérie super pas accueillante... Là, la petite troupe compte ses morts et panse ses blessés, tandis que Gab, toujours vaillant, décide de trouver un moyen de quitter cette contrée hostile. Voilà pour le background ! Partant de cette base, il ne vous reste plus qu'à enfiler une vingtaine de missions à la difficulté croissante. Anéantissement massif d'ennemis par vague, objectifs bien précis à remplir, séquences un peu plus fines durant lesquelles vous jouerez les as de l'infiltration... Pas de doute, Syphon Filter 2 est aussi bien pensé que son prédécesseur ! A tel point que l'on a parfois l'impression d'être plongé purement et simplement dans une sorte de Data Disk du premier épisode. Mêmes armes (auxquelles viennent s'ajouter quelques nouveautés), jouabilité en tout point identique, graphismes équivalents (entendez par là pas transcendants et pas toujours très fins), scènes cinématiques toujours aussi nombreuses... Serions-nous en présence d'une suite qui ne propose strictement aucune nouveauté ? Hum, pas tout à fait...

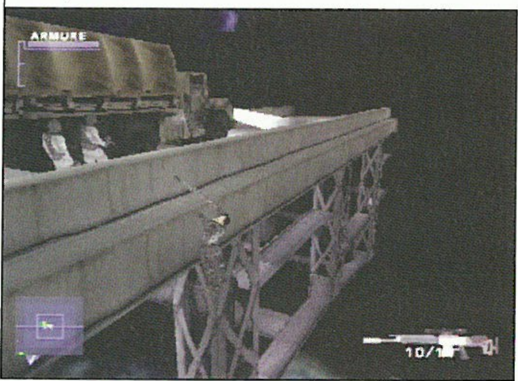
Scénario croisé

Si vous avez joué au premier Syphon Filter, vous devez très certainement vous rappeler d'une certaine Lian Xing, l'alter ego de Gab au féminin. Eh bien ce coup-ci, la miss passe du statut de simple figurante à celui d'héroïne à part entière. Et pour cause : d'une mission à l'autre vous incarnez alternativement Gab, puis Lian ; les deux persos vivant en parallèle deux aventures complètement différentes. Gab de son côté tente de se dépêtrer de la

Exemple typique d'une phase d'infiltration. Vous attendez ce garde, et lorsqu'il passe vous l'égorgez en toute discrétion !



Cette mission sur ce pont est vraiment excellente. Vous devez éliminer certains ennemis et désamorcer des explosifs.



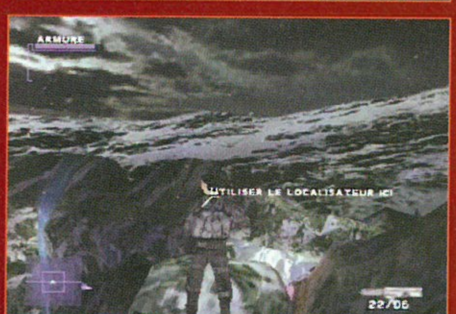
Le jeu est truffé de cinématiques bien speed, servies par de très bons doublages en français.



Your arsenal

A l'instar du premier opus, Syphon Filter 2 met à votre disposition tout ce qui se fait de mieux en matière d'armement individuel. shotgun, mitraillette, pistolet (avec ou sans silencieux), snipe, grenades, arbalète, lance-flammes, lance-grenades, couteau, pistolet à arc électrique... Vous aurez également l'occasion de manier divers objets, comme des balises GPS, des lunettes de vision nocturne ou encore du C4...





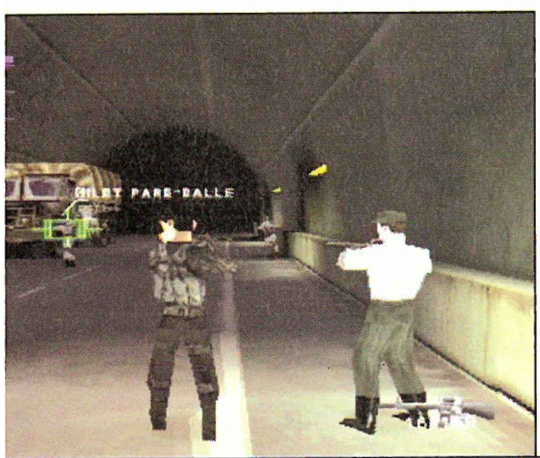




Le plan de chaque niveau est bien utile pour repérer chaque objectif.

mouise dans laquelle il s'est embourbé en Sibérie, et Lian (contaminée par le virus Syphon Filter) doit échapper à une bande de Ruskov qui la retient prisonnière dans une base super bien gardée. Ainsi, à grand renfort de cinématiques, vous zapperez sans arrêt d'un perso à l'autre et vivrez réellement deux histoires en même temps… Jusqu'à ce que les deux tourtereaux qui s'ignorent se retrouvent enfin pour le grand final ! Dans la pratique, ce principe de scénarios croisés est une excellente idée, car il confère à l'action une certaine variété, qui décuple au final l'intérêt du jeu. Alternance de phases très primaires de shoot avec Gab, et de séquences d'infiltration avec Lian. Intervention fréquente d'autres personnages secondaires, amis comme ennemis. Trame dévoilée petit à petit par le biais des susnommées cinématiques… Syphon Filter 2 s'appuie clairement sur une solide base scénaristique pour immerger le joueur au cœur de l'action.
D'autre part, histoire d'apporter un peu plus de sang neuf à la série, les développeurs se sont amusés à intégrer un mode Deux Joueurs en Deathmatch qui, loin de confiner au génie, fait plus figure de petit extra sans prétention (voir encadré). Bref, dans votre grande clairvoyance, vous l'aurez tous compris : Syphon Filter 2 est le digne héritier de son grand frère. Un titre 100 % action, dont les innovations ne se situent pas franchement dans le gameplay, mais plutôt dans le scénario. Certains trouveront la pilule un peu dure à avaler. D'autres retrouveront avec plaisir le père Gab pour une aventure à la difficulté bien dosée et à la durée de vie assez copieuse.

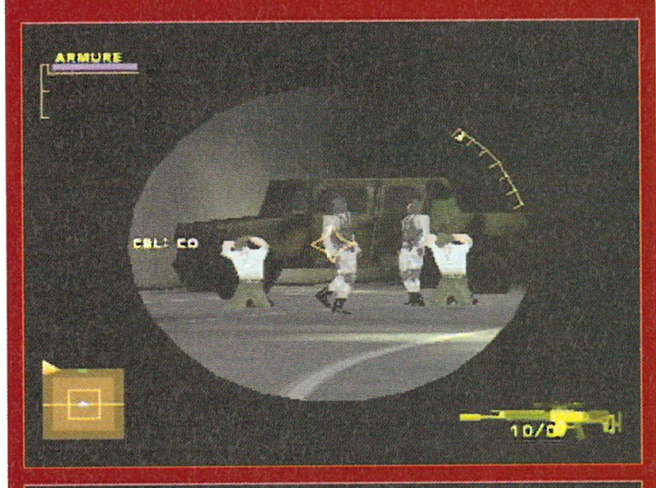
Elwood



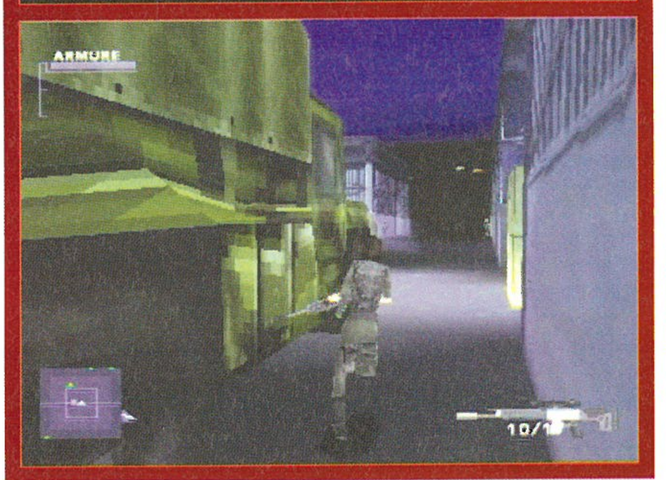
Si l'indication « gilet pare-balle » apparaît à côté d'un ennemi, la seule solution est de pratiquer le Head Shot.

Un gameplay bien balancé

Même si la plupart des missions sont relativement classiques, genre aller d'un point A à un point B en faisant le ménage, certaines s'avèrent un petit peu plus originales. Mini-séquences de saut en parachute, phases d'infiltration, ball trap sur les wagons d'un train fou, subtiles passages où il faut passer devant une escouade de gardes sans se faire repérer, obligation de remplir certains objectifs secondaires… Vous ne vous ennuierez jamais grâce à ces missions très bien scriptées, bourrées de rebondissements.







Notes

14 Technique
Rien de bien neuf à ce niveau depuis le premier épisode. Du kif kif bourricot, quoi…

15 Esthétique
Les niveaux sont inégaux. Certains assez sympas, d'autres un peu bouillie de pixels. Mais ça passe…

16 Animation
Rien à redire, le moteur 3D est éprouvé et ne rame pas, même en Multi-joueurs.

15 Maniabilité
Les nombreuses possibilités d'action font que l'on s'emmêle parfois les pinceaux. Pad analogique recommandé.

16 Sons
Bons bruitages, doublages en français de qualité et musique en phase avec l'action.

16 Durée de vie
20 missions bien longues, durant lesquelles il faut remplir un grand nombre d'objectifs. En plus, c'est varié !

+ Plus
Deux CD bourrés de missions plutôt intéressantes. Action subtile et gros bourrinage.

– Moins
Graphiquement, le jeu n'a pas évolué. Quelques imperfections dans la jouabilité.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin…

Je sais pas si vous êtes comme moi, mais dès que je tombe sur un jeu d'action proposant un fusil à lunette, je ne peux pas m'empêcher de sniper tout ce qui bouge, avec une indicible joie ! C'est marrant quand même cette faculté qu'à cette arme de plaire à tout le monde. Non c'est vrai, loger une balle entre les deux yeux d'un ennemi, sans qu'il ait la moindre chance de riposter, ça a quelque chose de jouissif. En fait, le snipe c'est vraiment l'arme du fourbe, le truc du planqué qui tue froidement. Ca doit être pour ça, qu'on affectionne tous cette pétoire à la rédac'…

Un mode Deux Joueurs marrant, mais sans plus

L'avis de Elwood

Syphon Filter 2 n'a pas évolué par rapport au premier épisode. Oh bien sûr, on trouve quelques innovations mineures, comme le mode Deathmatch ou encore de petites modifications du gameplay. Mais dans le fond, ce second épisode ne fait que plagier son aîné. Devrions-nous nous en plaindre ? A dire vrai, pas vraiment.

L'avis de TSR

La recette proposée par le premier Syphon Filter était efficace. Ce qu'on perd ici en originalité (c'est une suite), on le gagne en diversité des situations. Si vous avez pris du plaisir à jouer au premier SF, cette suite ne pourra que vous séduire. Une fois encore, les doublages français sont excellents.


STACK GAMES
ACHAT - VENTE - ECHANGE
www.STACK-GAMES.com
1500 Frs d'Achats = 200 Frs de jeux d'Occaz Offerts !!!
PLAYSTATION DUALSHOCK
DREAMCAST
Vente par correspondance :
01 46 33 07 83
Pour les jeux N64, Game Boy, Pc, Neo Geo Pocket ... Contactez-nous !
STACK-GAMES : le Spécialiste du Jeu Vidéo

Machine Dreamcast Genre Action/plate-forme



Tomb Raider 4 la révélation finale

Précédée de quelques mois par la sortie de Tomb Raider 4e volet sur PlayStation, voici une surprenante adaptation Dreamcast. Plus beau, plus jouable, plus mieux quoi ! Il semblerait que cette version DC ait tourné à son avantage les défauts PS.

Difficile de voir TR4 avec un regard neuf. On y a déjà joué sur PlayStation, on a déjà eu un peu de mal à avaler le fait qu'il propose si peu d'innovations par rapport aux épisodes précédents et on a déjà dit que, bon, quand même, c'était pas si mal et que les fans allaient sans doute s'amuser. Que peut-on, dans ces conditions, ajouter ? Cela dit, seuls les fans ont semble-t-il bien accueilli ce titre qui ne s'est que moyennement vendu en France. Cela fut tout d'abord une surprise de découvrir que TR4 allait sortir sur Dreamcast. Et vu la rapidité de l'adaptation, on devine que, chez Core Design, ils avaient une idée derrière la tête après la fin du contrat d'exclusivité avec Sony, même si, c'est vrai, porter un titre PC sur DC se fait généralement de façon assez aisée. Alors, on enfourne le GD-Rom dans sa DC, on lance le jeu et on attend. Pas très longtemps. On se tape le niveau d'entraînement avec le très didactique Werner Von Croy et on se dit que c'est tout de même plus beau que sur PS. On se dit aussi que c'est normal, certes, mais ça fait tout de même plaisir. Un certain temps est nécessaire pour s'habituer aux différentes manips avec le paddle DC, mais au final il se révèle très sûr et agréable. Le stick analogique sert en fait aux déplacements prudents (pas de côté et marche), en même temps que de système de vues lorsqu'on appuie sur le volet gauche. Sorti du fait que l'on ait de temps en temps tendance à l'utiliser à la place de la croix – ce qui est particulièrement embêtant lorsqu'on veut monter rapidement sur une plate-forme car Lara effectue alors son retourné ciseau super lent – le stick analogique est utilisé ici de manière optimale. Le niveau d'entraînement passé, on trouve ce TR4 non seulement beau mais aussi jouable. La publicité qui proclame : « Jamais Tomb Raider n'a été aussi beau sur console » n'est donc pas mensongère.



Une fois n'est pas coutume... Bref, les premières impressions sont manifestement bonnes et c'est tant mieux.

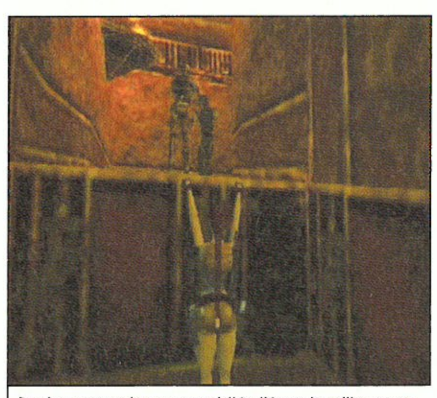
La foire aux bugs a disparu

Que ce soit dû aux limitations de la PS ou aux difficultés de programmation rencontrées par Core Design, il faut avouer que tous les Tomb Raider sur la console de Sony (la grise, hein, la « vieille ») souffrent de défauts d'affichage majeurs. La possibilité quasi-télékinésique de voir au travers des murs avec

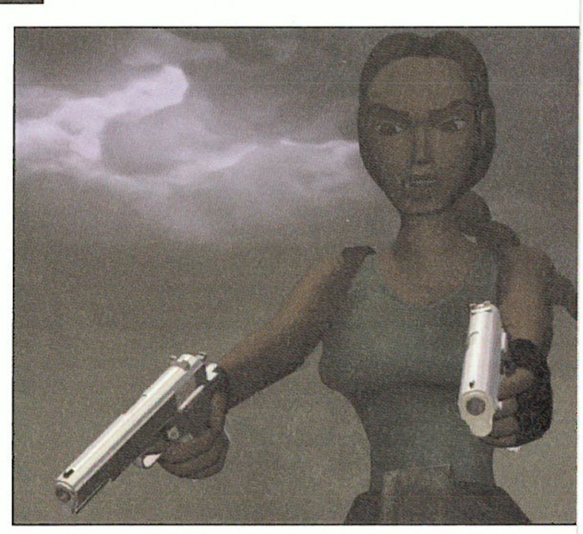


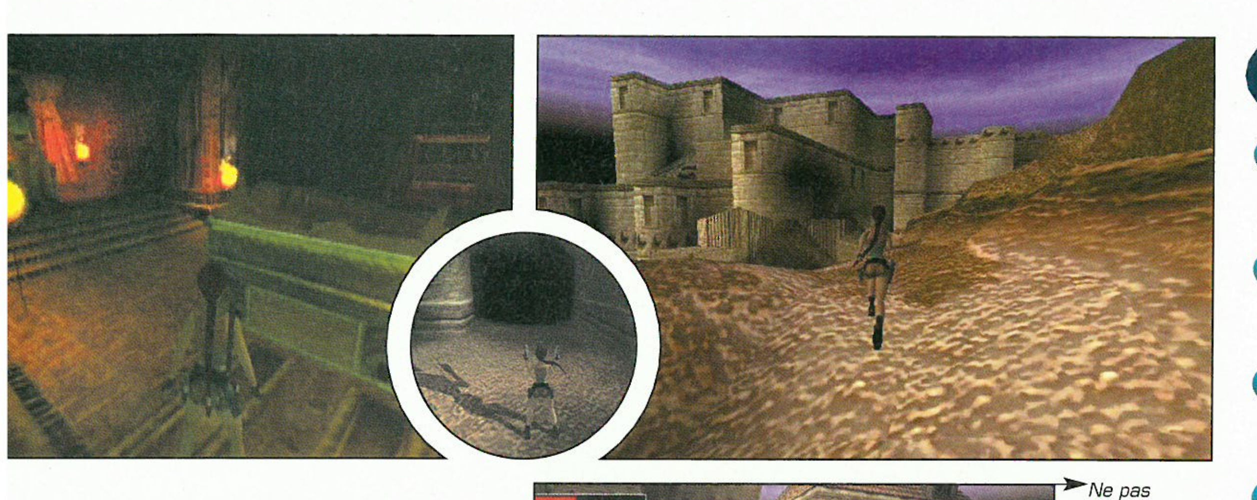
fiche technique

Editeur	Eidos
Développeur	Core Design
Genre	Action/plate-forme
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegardes
Nbre de niveaux	Plus de 40
Spécial	1er Tomb Raider sur DC
Existe sur	PlayStation, PC



Les momies ont oublié d'être intelligentes. Tant mieux





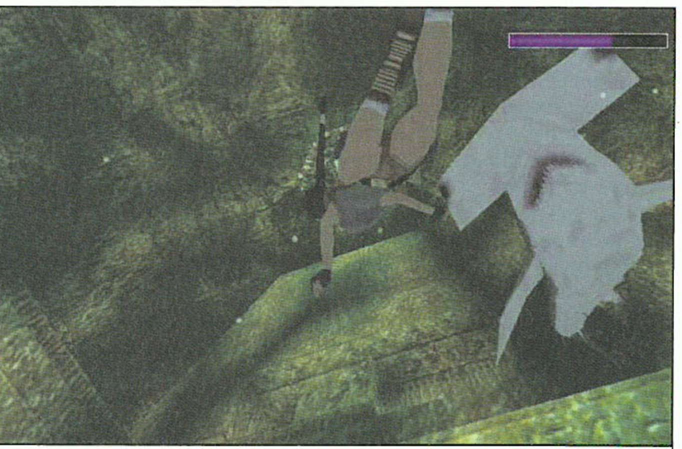
les polygones qui s'effacent a toujours été récurrente. Sur DC, tout cela a heureusement disparu. Je me suis livré à une batterie de tests pour voir un peu ce qui pouvait encore ne pas aller et le constat est plutôt rassurant. Certes, parfois, Lara se retrouve avec les pieds dans le sol (test du « je suis accroupie sur une pente ») mais cela arrive avec les meilleurs jeux PC. Et ça n'est pas franchement gênant. Question clipping (distance d'affichage), il y en a aussi, mais cela ne se voit qu'en extérieur et à distance honorable (test du « j'aime regarder les montagnes dans l'horizon lointain »). Une mention spéciale pour l'ombre de Lara, superbement gérée, qui s'étire ou se rétracte selon sa position par rapport aux sources de lumière et épouse le contour des surfaces sur lesquelles elle se pose. Alors, certes, les couleurs ne sont pas toujours superbement choisies (les séquences dans le désert), les ennemis sont parfois un peu cubiques, pas super bien animés et pas toujours très intelligents mais, dans l'ensemble, on accroche et on a envie d'avancer. Les bonus sont nombreux et il y a peu de chances que vous vous retrouviez vraiment coincé (à part devant une énigme à résoudre ou parce que vous vous êtes paumé dans un niveau), ce qui rend le jeu plus agréable que frustrant. C'est important et tous ceux qui ont joué à TR3 comprendront ce que je veux dire... Ne gâchons donc pas notre plaisir par des considérations critiques déjà maintes fois revues : TR4 sur DC est un bon jeu. Vraiment. Les fans de Lara s'éclateront, les autres le bouderont sans regret. Point. A vous de choisir votre camp.

Chris

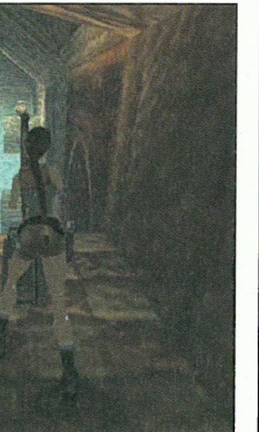


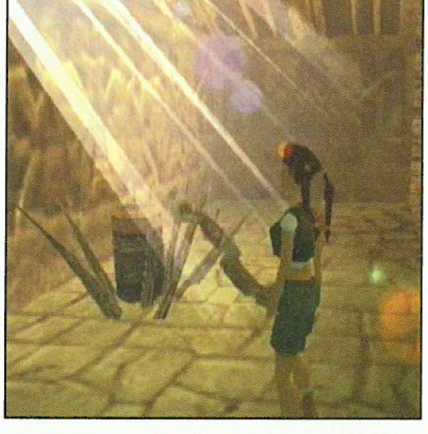


Ne pas hésiter à fuir devant le nombre... afin de prendre ses distances et tuer sans pitié !



Le requin-marteau impressionne mais s'avère assez facile à éviter, même si l'eau est son élément.







Il ne sert à rien de tirer sur les squelettes de cette façon, mais dans le feu de l'action

Notes



16 Technique
La Dreamcast s'en sort bien et fait plus penser à la version PC qu'à la version PlayStation. Heureusement...



17 Esthétique
Un peu trop d'endroits sombres, mais une esthétique particulièrement recherchée, en général.



15 Animation
Sans être parfaite, l'animation se révèle de très bonne facture. Ça évitera bien des maux de tête...

14 Maniabilité
Le paddle DC se prête étonnamment bien à la manipulation de mam'zelle Croft.



15 Sons
On aurait juste aimé un peu plus de « vie ».

18 Durée de vie
TR4 ne faillit pas à la réputation de ses prédécesseurs. Préparez les rations de survie pour en voir le bout.



Plus
Une réalisation qui fait honneur à l'ambition du jeu. Intrigue, rebondissements, plaisir de jouer.



Moins
Manque d'innovations par rapport aux anciens épisodes.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La note de 8/10 attribuée à ce Tomb Raider sur DC a été mûrement réfléchie. Il aurait été évidemment facile de rester dans la logique du 7/10 afin de montrer du doigt, encore et toujours, le manque d'innovation de cet épisode par rapport aux autres. Toutefois, sa bonne qualité de réalisation, le fait que ce soit le premier Tomb Raider à sortir sur une console plus puissante que la PlayStation et l'intérêt intrinsèque du jeu lui ont permis d'atteindre cette note méritée. Possesseurs de Dreamcast, vous pouvez vous estimer heureux.

L'avis de Chris

Je rêvais de pouvoir m'essayer à une version de TR4 dotée d'une animation satisfaisante. N'ayant pas beaucoup testé la version PC, je dois avouer que ce Tomb Raider DC m'a fait bien plaisir. Beau et prenant, il remplit brillamment son contrat. Evidemment, si prochain épisode sur DC il y a, on attend quelques innovations...

L'avis de Trazom

On dira ce que l'on voudra, mais il vaut mieux être un fan de la première heure de Tomb Raider pour apprécier à sa juste valeur l'ultime volet sur Dreamcast. Techniquement, il est irréprochable et les bugs qui émaillaient la mouture PS1 ont quasiment disparu. Maintenant, ce que ça apporte de plus, ben, demandez à Chris !

Machine **PlayStation** Genre **RPG**



Saga Frontier 2



Mis à part dans les mondes merveilleux de Disney, les histoires de familles nombreuses prennent souvent des faux airs d'apocalypse. A plus forte raison lorsqu'il s'agit d'individus au caractère impulsif et au sang noble. Saga Frontier 2 est là pour vous le prouver...

Preuve qu'avant ce n'était pas nécessairement mieux, en l'an de grâce 1220 naissait Gustave, treizième rejeton d'une lignée royale en pleine ascension... mais bientôt foudroyée par la fatalité. Ainsi, à l'âge de 7 ans, au cours de la cérémonie d'intronisation, le petit Gus XIII se montrera incapable de réveiller son Anima, cette force permettant de capter les énergies de la nature et de maîtriser les sortilèges. La disgrâce est immédiate, et Gustave ainsi que sa mère seront poussés à l'exil par le roi, un père et mari ravagé par le déshonneur. Une vie d'errance commencera alors. Parallèlement, viendra se greffer le périple de Wil Knights, brave mineur et surtout intrépide aventurier. Accompagné de quelques mercenaires, le gars Wil sillonnera le royaume pour étancher sa soif de trésors, et aussi faire la lumière sur les origines de sa famille. Deux héros et leurs descendants, deux destinées, pour deux scénarios indépendants, voici comment débute le grand livre de Saga Frontier 2.



Les artistes de Square se sont surpassés pour nous proposer des scènes d'une rare profondeur.

fiche technique

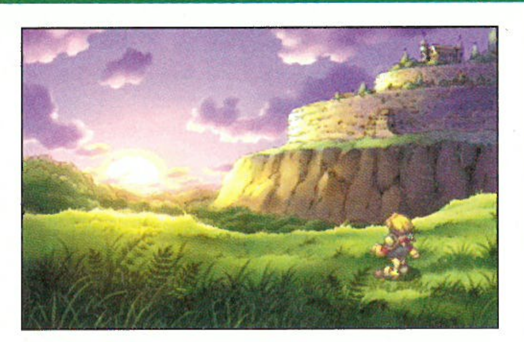
Editeur	Square Europe
Développeur	Square Japon
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre de scénarios	2
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

Un appréciable retour aux sources

Alors que Square semblait de plus en plus délaisser les ambiances heroic fantasy au détriment d'univers plus réalistes mais aussi beaucoup plus froids, Saga Frontier 2 marque un réconfortant retour aux racines du genre. Les thèmes médiévaux sont donc réintroduits avec force tandis que la 3D s'estompe, pour laisser la place à une 2D au traitement aussi original qu'étonnant. Tous les environnements ont en effet été intégralement réalisés à la main, puis colorisés à l'aide d'une technique à l'aquarelle. Le résultat s'avère ensorcelant. Les teintes pâles, ainsi que l'attention permanente aux moindres détails rappellent en effet les plus belles pages des livres d'images pour enfants. Le style est naïf, c'est indéniable, mais les émotions visuelles qu'il procure restent uniques. Alors, quoi qu'on en dise, avant d'être considéré comme un jeu, Saga Frontier 2 fait d'emblée figure de véritable œuvre artistique. C'est donc sous le charme que vous découvrirez l'aventure à proprement parler et plus particulièrement le système de combat, lui aussi unique. En effet, vous n'acquerrez pas de points d'expérience, ces derniers étant distribués en fonction des actions effectuées au cours des affrontements. Idem pour l'augmentation des capacités de vos armes ou pour l'apprentissage de nouveaux sorts. Intéressant aussi de constater qu'afin de supprimer les combats aléatoires, chaque ennemi est présenté à l'écran et qu'il devient alors possible de ruser pour gagner un temps fou.



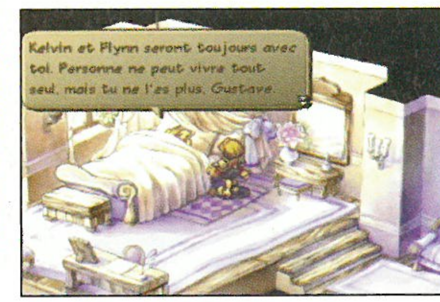
L'emploi de l'aquarelle permet d'afficher des décors aux superbes teintes.



Une aventure version light

C'est pourtant l'History Choice qui constitue le cœur du jeu. Ce système original vous permettra d'alterner à tout moment entre les aventures de Gustave ou de Wil, et parfois d'opter pour différents embranchements scénaristiques. Il est néanmoins un peu dommage de constater que de nombreux mini-scénarios se contentent en fait de vous présenter des scènes peu interactives censées enrichir l'histoire. Le traditionnel « village-donjon » est respecté à la lettre, la dimension d'exploration approfondie





Combattre ? Trois fois oui !

Histoire de dépoussiérer un peu les traditionnels combats made in RPG, le game designer de Saga Frontier 2 a décidé d'incorporer trois types d'affrontements différents permettant de briser la relative monotonie du genre. Hop, comme ça, juste pour la forme, commençons par les deux plus courants. En général, en ouverture de combat, vous aurez la possibilité d'opter pour une joute en équipe ou en duel ! Bien évidemment, les actions disposeront alors de quelques spécificités ; par exemple, lors des duels, vous devrez former des enchaînements voire effectuer des combos un peu comme dans Xenogears, pour les connaisseurs. Le troisième type de joute s'inspire en fait des batailles tactiques où vous serez amené à affronter des armées adverses au tour par tour. Bon, ça n'a rien à voir avec les phases d'un Suikoden, mais il est assez amusant et accessoirement pas évident du tout. Quoi qu'il en soit, on obtient des combats sans doute moins spectaculaires que ceux d'un Final Fantasy, mais tout aussi dynamiques et surtout beaucoup plus rapides !





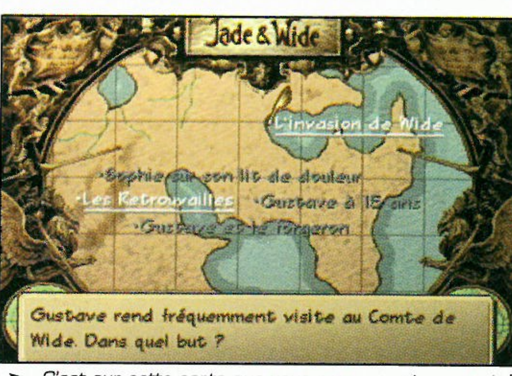




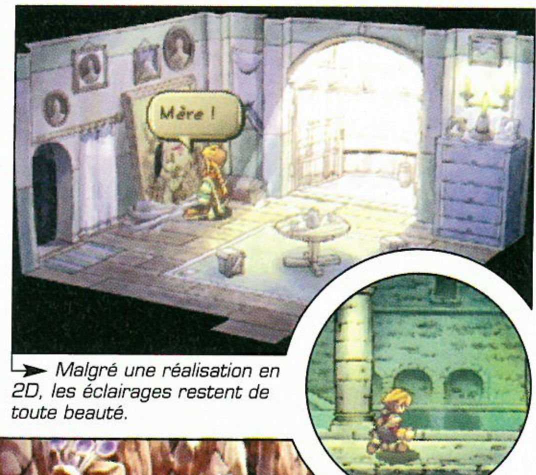
Chef-d'œuvre artistique et aventure bon enfant cohabitent à merveille

en moins. Ainsi, la partie de Gustave mettra un certain temps avant de vous laisser une quelconque liberté de mouvement et il paraît évident que les amoureux d'action devront davantage s'orienter vers le cas de Wil pour étancher leur soif de combats. Toutefois, quel que soit le scénario choisi, vous constaterez vite que Saga Frontier 2 propose une aventure excessivement linéaire. Impossible, par exemple, de se promener librement sur une carte, voire de retourner dans des lieux déjà visités quelques décennies auparavant (eh oui, le jeu se déroule sur plusieurs années et plusieurs générations de héros !). Lorsqu'on connaît la volonté des développeurs - à savoir une grande accessibilité et un plaisir autant visuel que ludique - ce choix peut se comprendre et même s'apprécier. Cependant, si vous ajoutez à cela l'aspect gestion du matériel qui n'occupe pas une grande place, les amateurs de RPG purs et durs se méfieront. Ainsi, avec ses graphismes enchanteurs et son ambiance bon enfant, Saga Frontier 2 vous convie à une aventure peut-être un peu limitée mais pleine de fraîcheur et de passages inoubliables. Dans l'esprit un peu naïf d'un Grandia, ce nouveau RPG de Square nous prouve en tout cas de belle manière qu'il n'y a pas que Final Fantasy dans la vie.

Gollum



C'est sur cette carte que vous pourrez opter pour tel ou tel embranchement scénaristique.



Malgré une réalisation en 2D, les éclairages restent de toute beauté.

Le style unique de la réalisation rappelle les plus beaux livres d'images pour enfants.

Notes



16 Technique
Une 2D impeccable où les personnages s'intègrent parfaitement aux superbes décors.



18 Esthétique
Des environnements à l'aquarelle tout simplement enchanteurs. Un rare souci du détail.

15 Animation
Des mouvements souples qui donnent l'impression de regarder un dessin animé.



16 Maniabilité
Un régal au Dual Shock. Naviguer dans les menus reste assez instinctif.

17 Sons
De superbes musiques signées Masashi Hamauzu. Des bruitages qui manquent un peu de pêche.

17 Durée de vie
Les joueurs les plus expérimentés en feront le tour en une vingtaine d'heures.

+ Plus
La sublime réalisation graphique. La possibilité d'alterner entre deux scénarios.

– Moins
L'aventure très linéaire. L'aspect gestion assez limité.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Quelques mois après la sortie de Saga Frontier 2 au Japon, Square s'empressait de sortir Legend of Mana. Pour cette suite de Secret of Mana, un style graphique proche de celui de SF2 a été utilisé mais encore plus travaillé et riche. Désormais, chez Square, interdiction de parler de graphistes, mais plutôt d'artistes !

Ça bouge aussi sur la toile

Depuis que Square a ouvert ses bureaux européens, le développeur ne cesse de multiplier les opérations séductions. Dans ce registre, nous vous convions à jeter un coup d'œil au site européen de Saga Frontier 2. Une pure merveille, qui plus est disponible en français ! Outre le fait de disposer d'une banque de données assez conséquente, le design du site est juste excellent puisqu'il reprend trait pour trait celui du jeu ! Ainsi, pour accéder aux diverses infos, vous devrez « jouer » à SF2 sur votre ordi. Une judicieuse idée, originale et superbement réalisée, tout comme on les aime en somme. Le sésame obligatoire : http://www.sagafrontier2.co.uk



L'avis de Gollum

Deux écoles cohabitent dès qu'il s'agit de parler de RPG : les quêtes épiques et dramatiques dans le style d'un Final Fantasy et les aventures plus légères à l'ambiance bon enfant tel Popolocrois. Saga Frontier 2 s'inscrit dans cette seconde catégorie. Un titre superbe, captivant, reposant et qui a le mérite de faire craquer les filles.

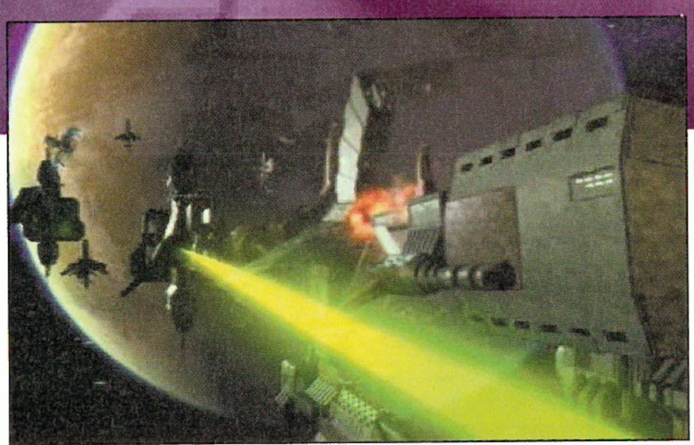
L'avis de Greg

Difficile de ne pas craquer pour Saga Frontier 2, même si le système de jeu assez abstrait déroutera nos amis les « light-users » français trop pressés pour s'y attarder. Pourtant, entre les graphismes enchanteurs et un scénario touchant, Saga Frontier 2 est un de ces produits frais et poétiques. Un achat indispensable.

Machine **PlayStation** Genre **Shoot**



Colony Wars Red Sun



Après un Rollcage Stage II bien léché, c'est au tour de Colony Wars III, sous-titré Red Sun, de faire survivre le talent de Psygnosis.



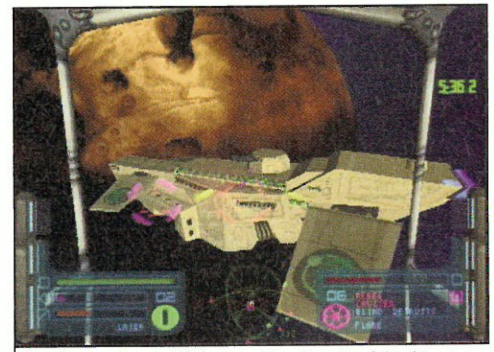


Certaines missions planétaires vous opposeront à des créatures indigènes.

Oh, ça va, je sais, Colony Wars vous n'avez jamais vraiment accroché. C'est pas moi qui le dis, hein, ce sont les chiffres de vente des deux premiers volets. Pourtant, moi, je dis, quitte à avoir des sensations sympas dans le genre, mieux vaut se ruer sur cette saga que sur un Star Wars « le-pauvre-jeu-d'aventure-à-deux-balles » Episode One. Et pis j'ai pas peur de le dire : Colony Wars, c'est du très bon. A défaut d'avoir un simulateur de X-Wing (de Tie Fighter, c'est mieux, z'avez raison) valable comme sur PC, et bien Colony Wars, ça le fait.

La réussite dans la continuité

Red Sun ne révolutionnera pas la saga. Forcément, puisque je vous dis que les deux premiers étaient déjà très bons. Ce qui n'a pas empêché les développeurs de doter ce troisième volet de certaines améliorations. Pour resituer le jeu, sachez que les guerres League/Navy sont lointaines désormais. Si ces deux camps existent encore plus ou moins, les années et générations passant, le conflit n'a plus grand-chose à voir avec ce qu'on en connaissait. Les causes sont toutes corrompues, les pirates sont partout, on en vient même à engager n'importe quel mercenaire quand on manque d'effectifs. Cela dit, heureusement, puisque c'est ce qui fait que vous allez vous en mêler : vous êtes mercenaire. Enfin, depuis peu, car vous bossiez avant dans les mines. Ah, oui, déjà, mineur à la place de pilote de chasse, ça le fait moins... Enfin, bref, tout ça pour dire que, dans la peau de Valdemar, vous allez vendre vos talents au plus offrant. Ce qui permet au jeu d'offrir un vrai système d'up-grades pour vos vaisseaux, j'y reviendrai, puisque vous ne bossez pas gratuitement, faut pas pousser. Autre petit truc : une nouvelle force a fait son entrée dans l'univers de Colony Wars : le Red Sun. C'est curieux, mais vous en aviez rêvé, avant de quitter les mines. Et les gars du Red Sun n'ont pas l'air commode. Même qu'il y en a un qui fait des éclairs avec ses mains...



Les grosses bâtisses offrent cette fois de véritables points faibles, presque une localisation des dommages.

Déjà vu ?

Il a même une grande cape noire et un casque qui cache ses yeux. Mais non, c'est pas monsieur Vador... Le scénario s'articule un peu là-dessus, mais met du temps à décoller. Car pour commencer, il faut bien se faire connaître, ramasser des sous pour customiser votre casserole de l'espace et passer par pas mal de missions secondaires. La structure en arborescence des missions a disparu pour céder la place à une architecture plus classique. Chaque système exploré vous propose des missions facultatives (la plupart le sont d'ailleurs), afin de ramasser des crédits. Les autres vous font avancer dans l'histoire, puisque vous êtes lié à l'une des grandes forces en présence. Ces missions, lorsqu'elles sont complétées, vous font passer d'un système à l'autre et progresser ainsi vers des tâches de plus en plus ardues (le jeu gère, au fil de vos succès, votre grade

fiche technique

Editeur	Psygnosis/Sony C.E.
Développeur	Psygnosis (G.-B.)
Genre	Shoot spatial
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Facile
Continue	Sauvegardes (1 bloc)
Nbre de CD	1
Spécial	Rien
Existe sur	Rien d'autre



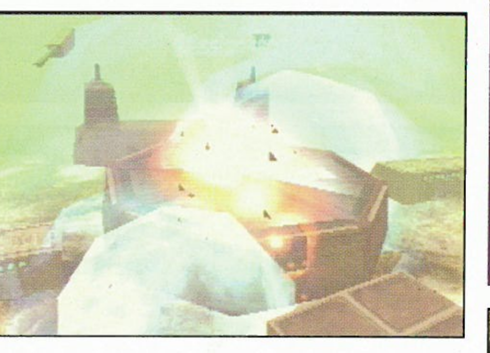


Ce vaisseau pirate ouvre carrément sa « gueule » pour avaler les caissons du transport cargo.

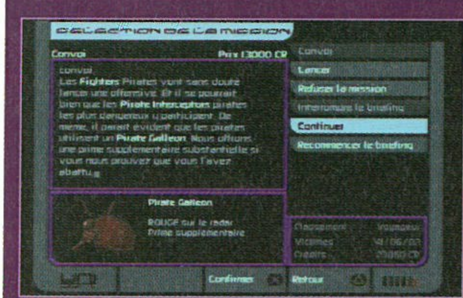


La vue externe, même si elle est toujours disponible, n'est pas des plus confortables.

Le design est beaucoup plus varié et fantaisiste que dans les précédents volets.



Thunes !!



Les briefings sont clairs et pas trop longs.

Enfin, nous ne serons plus esclaves de ce que la League ou la Navy veulent bien fournir comme matériel ! Enfin, on peut choisir précisément sa configuration de combat. Le système est simple et ça marche !

On peut même avoir accès à certaines missions plutôt sympas, pour arrondir ses fins de mois...



Les victoires apportent non seulement des primes mais aussi du galon. Et le galon donne accès à de nouveaux équipements !

Cinq points d'ancrage et un vaste choix d'équipement pour les remplir : on n'est limité que par les sous !

en tant que mercenaire). Les trois premiers systèmes ne vous poseront pas de grosses difficultés, si tant est que vous n'êtes pas un tachon du manche à balai. La suite, à vous de la découvrir. Les missions sont évidemment toujours basées sur des principes simples : escorte, attaque, search and destroy, etc. Mais comme les précédents, Red Sun parvient à varier les plaisirs de fort belle manière. D'une part, grâce aux missions planétaires, plus nombreuses et surtout bien plus belles graphiquement, mais aussi parce que le mercenariat vous permet de toucher à tout : de la mission pour une juste cause (détruire le vaisseau d'un criminel de guerre) à la mission frime (le thunderbowl), en passant par les extra (missions illégales pour le compte du crime).

Technique & gameplay

Côté technique, les progrès les plus importants se situent au niveau de l'I.A, puisqu'elle a été entièrement refaite. Les adversaires attaquent de différentes manières, changeant au besoin leurs formations pour plus d'efficacité ou pour des objectifs particuliers. Le moteur qui gère les missions en surface s'est grandement amélioré, avec des textures plus agréables et la possibilité d'avoir enfin de vraies unités terrestres à combattre (bipodes, tanks, etc.), même si le fog est toujours trop présent. Les sensations générales, déjà très bonnes sur un Vengeance, s'en trouvent alors décuplées, avec des batailles encore plus épiques. Je reste un inconditionnel, et même si ce Red Sun n'apporte en définitive que peu de choses, c'est toujours aussi chouette d'éclater des tonnes de Tie... euh de chasseurs ennemis.

RaHaN

Notes



17 Technique
De gros efforts pour les environnements planétaires. Globalement très bon !



16 Esthétique
Le design semblait mieux choisi, mais ça reste dans le ton.



17 Animation
Bipodes au sol, tourelles dans l'espace... Ça bouge plus et mieux que Vengeance.



17 Maniabilité
Le système de lock a un peu changé, mais on s'y fait fort bien. L'after burner est capricieux.



17 Sons
Vraie musique orchestrale, bruitages excellents, voix françaises plutôt convaincantes.



14 Durée de vie
Un peu plus court que Vengeance, mais correct.



Plus
Possibilité de vraiment customiser. Missions variées, quoique toujours dans le même genre.



Moins
Scénar qui tarde à se mettre en place.
Retour d'une certaine linéarité.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Psygnosis assure des produits de qualité. Il y a fort à parier d'ailleurs que leurs gros titres existeront sur la PlayStation 2, ce que nous guettons avec ferveur croyez-moi ! Un Colony Wars sur PS2 ou même un WipEout : imaginez !



Maintenant, il faut locker avec Triangle, la sélection et le tir des missiles se faisant avec le même bouton.

L'avis de RaHaN

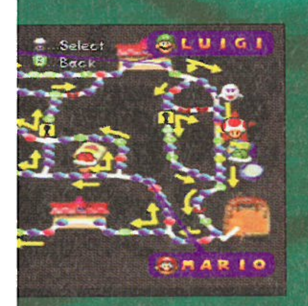
Je n'ai rien trouvé d'autre sur Play qui puisse me donner les sensations qu'on éprouve en matant Star Wars : Empire Strikes Back. Il est évident qu'en étant un peu mauvaise langue, Colony Wars Red Sun, comme les autres, se résume à un bête shoot, mais pour moi, ça fonctionne. Ce dernier volet tient la route et m'a bien amusé.

L'avis de TSR

L'atout de Red Sun : il est unique. Seul sur un créneau qui n'intéresse en France pas grand monde. Pourtant, le jeu est techniquement impressionnant (musiques et cinématiques somptueuses), très accessible et finalement relaxant. Pas besoin de potasser la doc deux heures pour jouer. Un classique toujours excellent.

Machine **Nintendo 64** Genre **Monopoly/multi-épreuves**





Mario Party 2

Mario Party 2 n'est pas une version améliorée du premier opus mais bien un titre inédit à part entière. Avec ses 64 mini-jeux et ses 5 plateaux, il garantit à nouveaux de rudes parties en Multi-joueurs !

Le Jeu de l'Oie, tout le monde connaît. C'est un jeu de société qui se pratique à plusieurs avec un dé et du hasard. Le sort décide de votre progression sur la table de l'Oie avec, pour chaque case, un bonus ou un malus. Le premier arrivé au centre de la table gagne la partie. Je doute qu'à notre époque, les enfants puissent encore s'amuser avec ce type de jeu archaïque sans rechigner, au regard de la haute technologie qui nous entoure. On parvient maintenant à envoyer des satellites dans l'espace, à fabriquer des écrans plasmas à moindre coût, à se réchauffer un plat de burritos surgelés en moins d'une minute au four à micro-ondes... Bref, un plateau en carton et beaucoup d'imagination ne suffisent plus à exciter nos sens !

Le Jeu de l'Oie selon Nintendo

Avant d'entamer sa prodigieuse carrière dans le monde du jeu vidéo, Nintendo fabriquait des cartes à jouer et des jeux de société. C'est pourquoi on ne sera pas surpris du concept de Mario Party, qui s'avère être en fait une version moderne du Jeu de l'Oie. On retrouve donc logiquement en vedettes les personnages charismatiques qui composent le monde de Nintendo (Luigi, Yoshi, Peach, Bowser, Donkey Kong...) en guise de pions, ainsi que cinq univers forts variés (le Far West, le cimetière, l'espace...). Les parties peuvent se dérouler jusqu'à quatre joueurs humains ou avec des adversaires de substitution guidés par l'ordinateur. Vous commencez par choisir un personnage, puis vous déterminez son ordre de passage grâce à un jet de dé. Ensuite, les protagonistes jouent à tour de rôle en utilisant encore la bonne fortune du dé et en sélectionnant leur itinéraire. Le chiffre obtenu fixe le nombre de cases sur lesquelles vous pouvez vous déplacer. Possédant chacune une valeur de gages, les cases vous donnent ou vous soustraient des pièces d'or. Le but du jeu consiste à atteindre la case qui recèle le bonus de l'étoile et de l'acheter au prix fort de vingt pièces d'or !





Remontez votre jouet le plus rapidement possible pour qu'il aille le plus loin possible !

Dans ce type d'épreuve, vous ne devez que bourriner sur les touches !





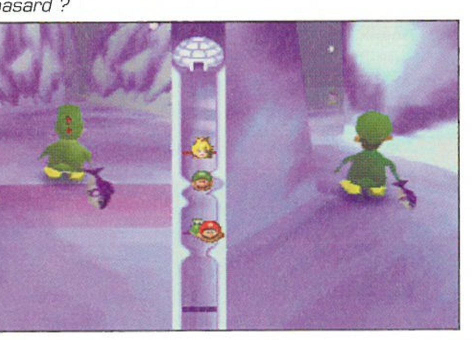
Des gages surpuissants

Avant d'arriver à destination, il vous faudra vous frotter à pas mal d'épreuves. Soixante-quatre au total, pour être plus précis (en échange de cinquante six pour le premier opus). Ces gages se déclenchent lors de configurations précises de la partie. Attention, accrochez-vous pour tout comprendre. Les plateaux de jeu sont constitués de plusieurs cases de différentes couleurs. Il en existe trois : les vertes, les bleues et les rouges. Lorsque deux joueurs se trouvent sur deux cases bleues et les autres sur deux rouges, on obtient, pour le challenge qui suit (il est fixé aléatoirement), un mode Versus de deux contre deux (équipe rouge contre équipe bleue). Dans le même ordre d'idée, quand trois persos sont placés sur des cases rouges (par exemple) et qu'un seul se retrouve sur une couleur différente, on assiste à un match déséquilibré de trois contre un, etc. Bien évidemment, les gagnants se partagent les

fiche technique

Editeur	Nintendo
Développeur	Nintendo
Genre	Monopoly/multi-épreuves
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre d'engins à piloter	5
Spécial	Utilise le Rumble Pak
Existe sur	Rien d'autre

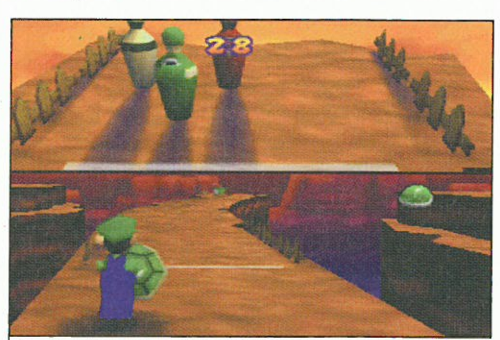
Clin d'œil à Pen Pen sur Dreamcast ou simple hasard ?





Le thème de ce plateau s'inspire du trésor des pirates.





Le saut à la corde enflammée nécessite un bon sens de l'anticipation.

Luigi pratique le bowling avec une carapace de koopa !



Le premier qui écrase son totem remporte la victoire.

pièces d'or des perdants ! Les joutes s'avèrent vraiment très funs et hétéroclites (concours de ramassage de ballons, dessins au marteau-piqueur, course de TCR, j'en passe, et des meilleures) et échauffent les esprits de façon remarquable ! On n'avait pas vu un tel niveau de rivalité depuis Bomberman !

Le nirvana en multi-joueurs

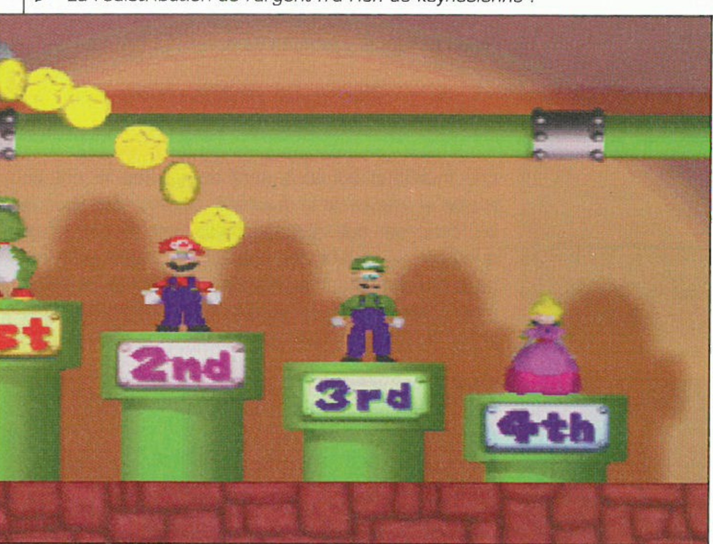
Et encore, je ne vous ai pas parlé des options bonus que vous pouvez récolter et utiliser stratégiquement sur vos pauvres camarades ! Par exemple, le fantôme vous permet de faucher le flouze du gars situé en première position, la bombe de réveiller un Bowser vindicatif et « taxeur » de thunes... De plus, le titre est une véritable réussite à tous les niveaux. Mario Party 2 fait preuve d'originalité et d'audace. En revanche, il est évident que le soft ne prend toute son ampleur qu'en mode Multi-joueurs. En effet, le mode Solo n'a vraiment rien de transcendant. Comment peut-on prendre son pied en battant un ordinateur ? C'est la raison pour laquelle MP2 ne s'adressera qu'aux familles nombreuses.

Kendy



On n'avait pas autant ri depuis Bomberman !

La redistribution de l'argent n'a rien de keynésienne !



Moi pas comprendre !

Si vous n'êtes pas une flèche, un mode didactique vous décortique une partie et vous explique en profondeur les règles essentielles de Mario Party. N'ayez pas peur de passer pour un abruti pendant dix minutes, si cela peut vous procurer une approche plus stratégique du jeu. Car le hasard n'est en vérité qu'une faible composante de la victoire. Apprenez à ruser en utilisant les items contre vos adversaires ou à épargner de façon judicieuse vos pièces d'or à la banque ! La gestion de votre patrimoine est déterminante pour votre salut !





17 Technique
Mario Party 2 mélange des éléments en 2D et en 3D d'excellente qualité !

17 Esthétique
L'univers mignon de Nintendo reste égale à lui-même : très coloré et esthétiquement parfait.

17 Animation
Tous les petits lutins se meuvent avec aisance ! Du très bon boulot de ce côté-là aussi.

19 Maniabilité
Difficile de faire plus simple, il suffit de suivre les instructions à l'écran !

17 Sons
On reconnaît encore aisément la griffe Nintendo avec des musiques bien dynamiques et stressantes !

15 Durée de vie
Vous en avez pour des milliards d'années en Multi-joueurs et quelques heures en solo.

+ Plus
64 mini-jeux inédits.
Un jeu accrocheur en Multi-joueurs.

– Moins
Des parties mornes en solitaire.
Des règles un peu compliquées.



Note d'intérêt

Plus loin...

Attention Danger ! Il semblerait que Nintendo soit devenu paranoïaque après l'affaire du dessin animé Pokémon qui montrait un Pikachu en pleine action. Effectivement, les éclairs de l'animal provoquaient des flashes à l'écran de télévision et pouvait, dans de très rares situations, provoquer des crises d'épilepsie chez les enfants. Du coup, pour des raisons préventives ou judiciaires, on peut désormais lire une note de l'éditeur sur son site Internet dénonçant des risques de détérioration de l'épiderme de la main lors d'un usage trop prolongé de... Mario Party ! Incroyable, non ? Il est conseillé de ne pas jouer avec la paume de la main (véridique !) et de tenir le stick analogique entre le pouce et l'index ! Pour qui nous prend-on... http://www.nintendo.com/home/features/caution.html

L'avis de Kendy

Mario Party 2 fait mieux que son prédécesseur avec ses 64 mini-jeux inédits et ses multiples « plateaux » à thèmes. Exemplaire tant au niveau de sa réalisation que de son intérêt, il n'est concevable qu'en Multi-joueurs. Didactique, original et trivial, MP2 vous promet de folles ambiances à plusieurs.

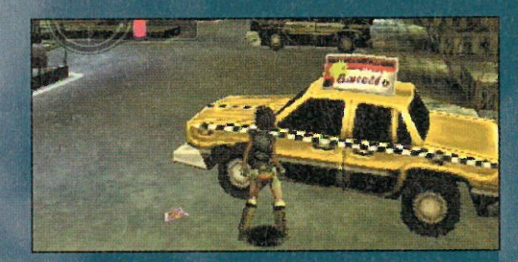
L'avis de Gollum

Grâce à Mario Party 2, j'ai eu la confirmation de mon état d'éternel gamin (ndTSR : je confirme). J'adore cette compil' de jeux de société revisités par Nintendo. Bien réalisé, délirant, varié et supra convivial, ce titre saura capter l'attention d'un public bon enfant qui aime partager un agréable moment sans prise de tête.

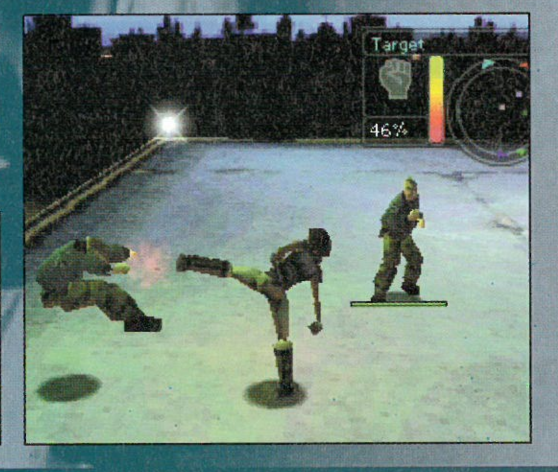
Machine **PlayStation** Genre **Action**



Urban Chaos







Urban Chaos est un titre plein d'idées qui bénéficie d'une ambiance rare. Certains lui reprocheront quelques défauts, la plupart inhérents à l'ambition intrinsèque du jeu, qui mélange avec un certain souci d'homogénéité différents genres. Enfin, j'me comprends...

C'est drôle comme les gens ont tendance à faire référence à Tomb Raider lorsqu'ils découvrent Urban Chaos. Darci vs Lara. C'est tout ce qu'ils voient. Certes, on peut faire des comparaisons, mais les deux jeux sont tout de même très différents et n'ont somme toute pas grand-chose à voir. Il est amusant également de s'apercevoir que la plupart des joueurs trouvent que Darci a plus de personnalité, davantage de charme, etc. Manifestement, les personnages qui ont du succès agacent. On aime détruire nos idoles... Tout ça pour dire qu'ici, vous incarnez une jeune femme noire du nom de Darci qui a choisi d'assumer son rôle de flic dans une grande ville gangrenée par le crime. Plus tard dans le jeu, vous incarnez également son équipier, Roper, plus lent mais diablement efficace lorsqu'il s'agit de manipuler des armes à feu... Le scénario du jeu fait référence à une prophétie de Fin du Monde de Nostradamus. Ajouter un petit côté ésotérique troublant à un jeu censé être contemporain fait toujours son petit effet. Avant de vous lancer au cœur des missions à proprement dit, différentes phases d'entraînement vous sont imposées : parcours du combattant, combat contre cibles factices et épreuves de conduite. C'est en vous y essayant que vous allez vous rendre compte que la maniabilité du jeu peut se révéler parfois très frustrante. Le seul gros défaut est idiot puisqu'en fait, Darci tourne tout simplement trop vite sur elle-même. Résultat, dès que vous êtes sur un support un peu étroit, en hauteur, c'est la panique lors des tournants pour ne pas tomber. Même en voiture, cela s'avère énervant dans les virages. Un détail, peut-être, mais qui a son importance lorsqu'il vous oblige à vous adapter de façon presque contre-nature.





Face à plusieurs adversaires, Darci doit se montrer rapide et particulièrement efficace.

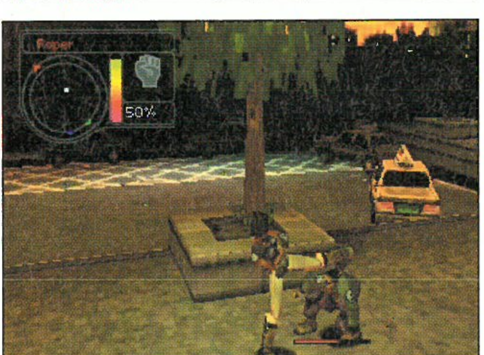


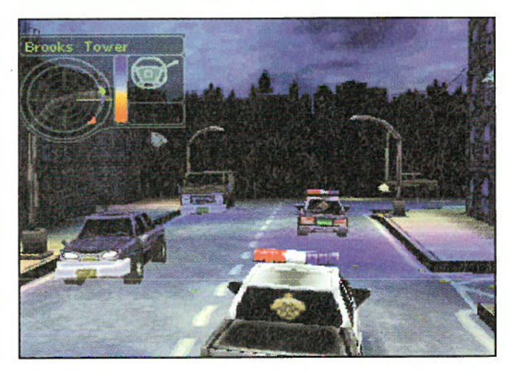
Avec le millénaire arrive le chaos

Les missions qui vous sont assignées ici ont au moins le mérite de la diversité. Arrêter des voyous ou récupérer des véhicules volés tient du train-train quotidien. Il vous faudra néanmoins savoir jouer les psys policiers pour empêcher un suicidaire de se jeter dans le vide, procéder à des missions d'escorte ou encore interroger les témoins d'une scène

fiche technique

Editeur	**Eidos**
Développeur	**Mucky Foot**
Genre	**Action**
Nbre de joueurs	**1**
Niveau de difficulté	**1**
Difficulté	**Moyenne**
Continue	**Sauvegardes**
Nbre de niveaux	**Plus de 20**
Spécial	**rien**
Existe sur	**PC**





Evitez de tirer sur les civils, tant qu'à faire...



Recueillir des infos fait partie de votre boulot de flic.





Un petit air de déjà vu, mais non, ce n'est pas Lara accrochée à ce câble.

pour recueillir certaines informations. Tout cela est géré de façon assez superficielle, bien sûr - on n'est pas ici dans un jeu d'aventure pur et dur - mais ce souci d'essayer de donner du corps au scénario est le bienvenu, ce dernier se révélant vraiment à vous au fur et à mesure des missions. Ce qui est amusant, c'est le fait que vous ayez une certaine liberté. On vous lâche en ville pour remplir une tâche, mais tout à coup un événement survient et vous pouvez décider - ou non - de vous écarter de votre mission principale pour mener à bien votre quête annexe (aller aider une patrouille en difficulté, par exemple). L'impression de vie qui se dégage de la ville est réussie même si les rues, avouons-le, ne débordent pas de monde (difficile à gérer pour une PlayStation, ça). Jeu hybride entre Tomb Raider et Double Dragon - on se bat souvent ici, que ce soit à mains nues, à coups de batte ou avec un flingue - Urban Chaos possède des qualités indéniables. Son côté scénaristique fait que l'on accroche pas mal à son ambiance et que l'on a toujours envie de continuer. A côté de ça, la marge question qualité de réalisation et maniabilité semble encore assez large, et on se dit qu'un titre aussi ambitieux aurait mérité un meilleur traitement. Bah, ce sera pour la suite d'Urban Chaos, sur PlayStation 2...

Chris

Darci possède le charme athlétique de Lara et semble capable des mêmes prouesses.





Le niveau d'entraînement, en bagnole s'illustre avec les plots qu'il faut éviter de renverser.

Notes

14 Technique
Décors et personnages apparaissent en étant d'abord transparents puis ils se « solidifient ». Original.



13 Esthétique
Ambiance crasseuse, dans une ville sombre où le crime rôde à chaque coin de rue.

15 Animation
Darci possède quelques animations bizarres mais dans l'ensemble tout bouge plutôt bien..



12 Maniabilité
Sans être mauvaise, la jouabilité n'est pas vraiment optimale. Enervant !



14 Sons
Faire retentir sa sirène de police ou arrêter les méchants en criant : « t'es foutu, mec ! » reste amusant.

15 Durée de vie
Missions à la difficulté progressive. L'impossibilité de sauvegarder en cours de niveau oblige au par cœur.



Plus
L'impression de sillonner une vraie ville. Missions variées.



Moins
Jouabilité frustrante. Système de combat sommaire.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Mucky Foot est une jeune société anglaise fondée en février 97 par trois ex-membres de Bullfrog. Urban Chaos est leur premier grand projet - la boîte s'est tout de même agrandie pour accueillir maintenant une vingtaine de personnes - et c'est avec Eidos qu'ils ont signé leur premier contrat. Déjà sorti depuis quelque temps sur PC, Urban Chaos a reçu des critiques assez élogieuses dans l'ensemble. Le jeu est malheureusement un peu moins convaincant sur PlayStation.

L'avis de Chris

Darci et Roper forment un couple atypique. Il n'y en a pas un pour rattraper l'autre, lorsqu'il s'agit de plonger corps et âme dans l'action. L'ambiance d'Urban Chaos est son point fort. On se sent vraiment une âme de justicier. Le mélange des genres est peut-être de trop, aucun n'étant vraiment réussi, mais cela part d'un bon sentiment.

L'avis de RaHaN

Urban Chaos offre une ambiance travaillée et un challenge intéressant. Le coup de pouvoir intervenir sur des missions parallèles comme les flics doivent souvent le faire, part d'une très bonne idée. Malheureusement, la maniabilité est crispante, et finalement, le jeu devient étonnamment répétitif. Un titre sympa, sans plus.

Toutes les sorties Game Boy Color

Par Kendy



Avec une régularité de métronome, les titres Game Boy emplissent les bacs des magasins depuis 10 ans. De toute l'Histoire du jeu vidéo, la Game Boy est sans doute la console qui possède la logithèque la plus étendue. Si vous aimez le caractère hétéroclite des jeux, c'est ici que ça se passe.

Konami GB Collection Vol. 1

Voilà le genre de cartouche qu'il fait bon de posséder sur soi un jour de vacances ensoleillées ! Le premier volume de Konami compile quatre jeux qui ont fait un tabac à l'époque de la GB classique.



A savoir Gradius (jeu de tir), Castlevania (plate-forme/action), Probotector (action/tir) et Konami Racing (jeu de F1). Bien entendu pour la GBC, les titres profitent d'un petit coup de jeune grâce à l'adjonction de couleurs. Sans exploiter au maximum les capacités graphiques de la console, on obtient un résultat relativement satisfaisant. A part Konami Racing qui n'est pas terrible, nous sommes quand même en présence de trois hits en puissance ! Que dire d'autre à part que cette compilation se révèle un véritable bain de jouvence, et que redécouvrir Simon Belmont et les mercenaires de Contrat en couleurs nous redonnent du baume au cœur. Et puis qui cracherait sur quatre jeux en un ? Il faudrait être fou, perdre les pédales, être atteint du ciboulеaux, péter un câble...

Editeur : Konami
Genre : Compile
Pour : GB Color et classique

Note 8

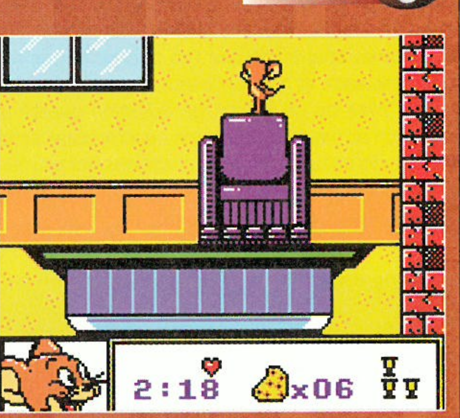
Tom et Jerry

Il fallait bien un petit jeu sans envergure dans le tas, et c'est tombé sur Tom et Jerry. Dans ce soft de plate-forme ultra-conformiste, vous partez à la récolte de petits morceaux de fromage dans différents stages en faisant gaffe à ne pas tomber sur le très chaotique Tom le chat. Non content de ne pas faire preuve d'originalité, le titre illustre une réalisation technique très moyenne en comparaison des autres productions du genre. Le scrolling (ou défilement des décors) est saccadé et les animations des protagonistes, anecdotiques. Le manque de charisme et d'intérêt porte fatalement préjudice à Tom et Jerry, nous donnant l'impression de nous trouver devant un énième produit vidéoludique sans consistance. Et là, il n'y a plus rien à ajouter.

Editeur : Majesco Sales
Genre : Plate-forme
Pour : GB Color uniquement

Note 3





Rainbox six

Vous allez peut-être vous marrer mais cette adaptation du jeu PC de Rainbow Six sur GBC se révèle plus fidèle, voire plus intéressante que la mouture PlayStation. Pour cette dernière, il ne s'agissait que d'un vulgaire Doom-like alors qu'ici, on y découvre les mêmes options de planifications d'assauts. Ce qui nous offre une dimension tactique non négligeable, à l'image de la version PC. Vous débuterez la partie par une longue préparation, en affectant les SWAT dans l'une des quatre équipes correspondantes (bleue, rouge, or, verte) après les avoir équipées en armes et en tenues adéquates. Sinon pour de ce qui est des reproches à formuler, la représentation est de trois quarts de haut et dévoile la position des terroristes, ce qui enlève un grand suspens aux missions de libération d'otages.



C'est d'autant plus dommage que lorsque vous dirigez une équipe sans plans d'attaque, les parties s'avèrent assez « bourrines ». Cela dit, en attendant Metal Gear, vous pourrez toutefois travailler votre sens de la furtivité en goûtant à R6 !

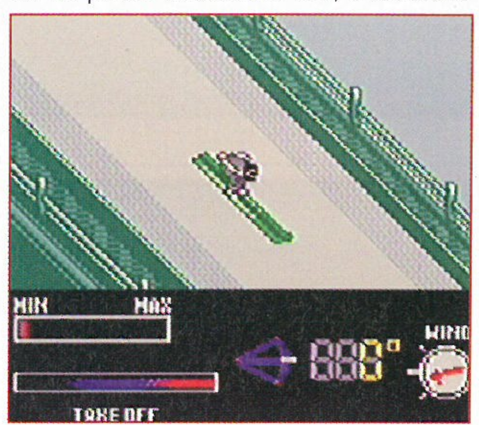
Editeur : Take 2
Genre : Jeu de commando
Pour : GB Color et classique



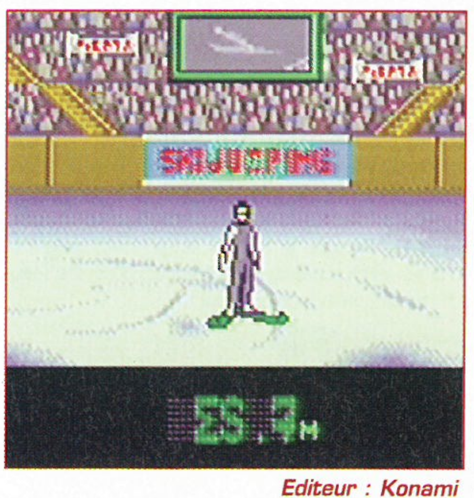


Konami Winter Games

Il n'y a vraiment pas de quoi fouetter un masochiste ! Dans Konami Winter Games, les jeux d'hiver se limitent à seulement quatre disciplines de base : le saut à ski, le slalom géant, le patinage de vitesse et le half-pipe en snowboard ! C'est tout ! Si graphiquement la réalisation tient la route avec une bonne gestion des palettes couleurs de la GBC, le soft souffre



cependant d'un intérêt de jeu limité, du fait du peu d'épreuves représentées. Le saut à ski reste assez amusant avec le patinage de vitesse, sports dans lesquels vous devez martyriser les boutons de la portable à la manière d'un Track & Field. Pour de ce qui relève de la descente et du half-pipe, rien d'excitant ne vous attend. Dans ce dernier, les parties consistent à reproduire des séquences de touches dans un temps imparti. Au résultat, on se retrouve avec seulement deux jeux sur quatre d'intéressants et un mode Deux Joueurs absent. Heureusement, une pile dans la cartouche vous permet de sauvegarder vos performances et même de faire apparaître quatre épreuves secrètes comme le saut acrobatique ou le bobsleigh. Ce qui nous confère au total huit disciplines qui bousilleront les touches de votre console, et à des fins purement personnelles puisque l'on regrettera amèrement le mode Multi-joueurs.



Editeur : Konami
Genre : Jeu de sports d'hiver
Pour : GB Color uniquement

Note 4

Track & Field International

Track & Field en version colorisée débarque enfin sur la portable. Comme pour la mouture Play, il garantit la destruction irrémédiable des touches de la console ! Vous disposez de neuf athlètes (dont deux cachés) et de dix disciplines (100 m, 1 500 m, sauts en hauteur et longueur, lancer de javelot et de poids...) dans lesquelles vous pourrez vous épanouir. Comme à l'accoutumée pour ce genre de titre, les deux boutons doivent être rapidement pressés alternativement pour déterminer la vitesse de course de votre sportif, la touche de direction servant à des fonctions annexes comme fixer le degré de lancer ou de saut. Si cette version de T&F semble moins bien réalisée que la première sur GB classique (persos plus petits, animations sommaires), elle n'en demeure pas moins plus difficile. Gagner face à l'ordinateur vous procurera à coup sûr pas mal de cloques sur le bout des doigts ! Autrement, le titre bénéficie d'un mode Deux Joueurs, contrairement à Konami Winter Games, et demeure intéressant grâce à ce détail très accrocheur. Un bon soft donc pour se dépenser sans bouger !

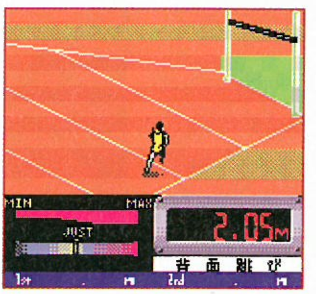


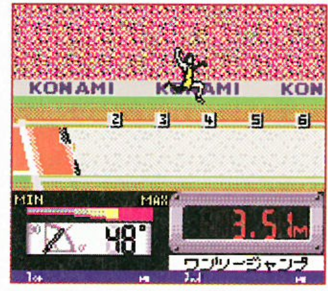
Editeur : Konami
Genre : Epreuves sportives
Pour : GB Color et classique



Note 7

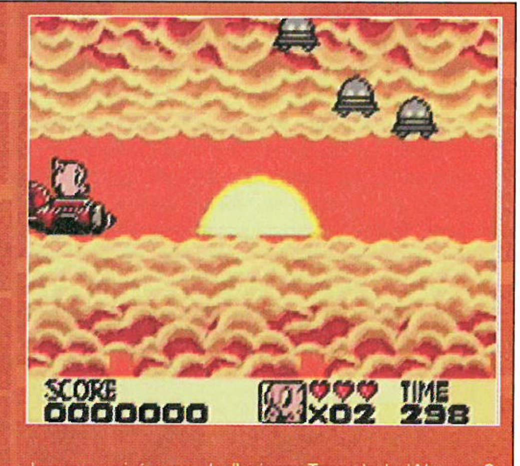






Daffy Duck : Un Trésor de Canard

Daffy Duck est un jeu de plate-forme de progression somme toute classique. Notre volatile peut balancer de la dynamite sur ses adversaires ou sur les différents pièges qui jonchent le sol (râteaux, pièges à souris, pierres qui vous font trébucher...) pour traverser les niveaux sans heurts. Un programme qui ne promet pas de révolutionner les softs du genre, mais qui néanmoins reste très convivial. Sans atteindre le charisme sans égal d'un Rayman, le titre de Sunsoft possède pourtant la petite étincelle de génie qui fait de lui un jeu très attrayant. Peut-être est-ce dû à la bonne humeur qui émane de l'univers Toon de la Warner ? Car une chose est certaine, les attitudes de Daffy provoquent des petits sourires en coin lorsque celui-ci se brûle le fondement sur un jet de flammes ou se prend un râteau dans le bec ! Car les animations du cousin germain de Donald profitent de détails très réussis et de teintes judicieusement colorées. Même si les six niveaux (campagne, désert, montagne, lac...) se terminent assez rapidement, on en ressort cependant avec le sentiment d'avoir passé un bon petit moment avec sa portable. Les tout petits vont apprécier.





Editeur : Sunsoft
Genre : Jeu de Plate-forme
Pour : GB Color et classique




Note 6

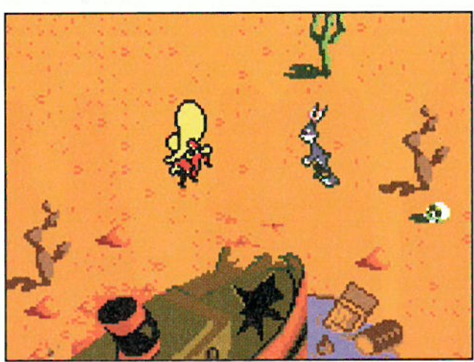
Toutes les sorties Game Boy Color



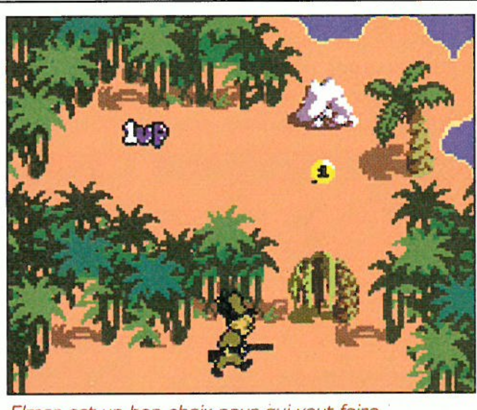
Alerte aux Martiens essaye d'ébranler le maître Zelda, le roi de l'aventure/action sur la Game Boy. Sans prétendre le détrôner, il présente cependant une excellente alternative pour les jeunes joueurs qui auraient trouvé l'interface du premier un peu lourde.

Alerte aux Martiens

La bande à Bonnell (comprenez Infogrames) s'attaque à un genre jusque-là réservé à Nintendo himself, à savoir le jeu d'aventure/action. Quand je parle de ce type de softs, vous voyez sûrement à quel jeu je fais allusion. A Zelda, bien évidemment ! Même si l'univers des Toons semble moins attachant que le monde féerique d'Hyrule, Alerte aux Martiens propose tout de même un titre fort intéressant à jouer avec un concept novateur. Effectivement, vous commencerez votre quête avec Bugs Bunny et, au fur et à mesure de votre avancée, terminerez avec d'autres personnages que vous pourrez alterner selon les moments. Avant d'approfondir ce point, laissez-moi d'abord vous parler des circonstances qui vous lanceront dans votre longue croisade pleine de surprises. En fait, c'est au cours d'une belle journée spatiale plutôt banale que Marvin l'extraterrestre décide sur un coup de tête de détruire la planète Terre. Pas de bol pour lui, son chien (K-9) dispersa par inadvertance les éléments de la bombe Matomique sur la surface terrestre, en crashant leur soucoupe volante. Heureusement, l'ami Bugs Bunny a ouï dire le funeste complot et est parti à la traque des fragments matomiques, histoire de devancer Marvin et de continuer à grignoter librement ses carottes.



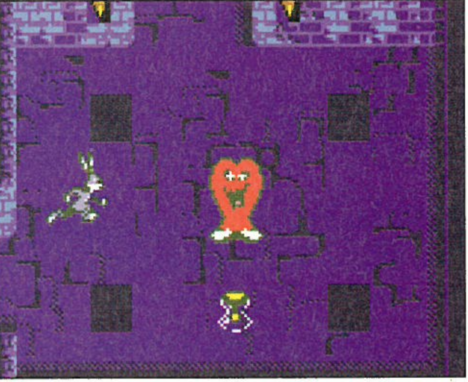
Avant de gagner la confiance d'un perso, il faut le battre sur son terrain ! Sam le pirate va en faire les frais !



Elmer est un bon choix pour qui veut faire disparaître rapidement et de loin ses cibles !

Un clone de Zelda pour les petits

Comme je vous le disais, le titre utilise les recettes qui ont fait de Zelda un chef-d'œuvre. Ainsi, on retrouve la fameuse vue de haut ainsi que les sous-menus qui vous permettent d'utiliser un item ou encore de changer de personnage en cours de partie. Au départ, vous ne posséderez qu'un personnage et devrez, dans le meilleur des cas, terminer le jeu avec pas moins de quarante-sept protagonistes toons (Daffy, Elmer, Bip-Bip...) ! D'autant plus que vous pourrez, après avoir gagné un toon, l'envoyer à une seconde Game Boy via le câble Link, pour en faire bénéficier un ami. En parlant du Link, sachez qu'il sera aussi possible de vivre l'aventure à deux simultanément ou, pour les plus bourgeois, d'user du port infrarouges, au lieu de se prendre la tête à se relier avec un filin ! Merci la technologie GBC ! Autrement, chaque héros possède une caractéristique différente qui lui permet de résoudre une énigme, d'où la pertinence de changer souvent de persos en cours de jeu. Par exemple, Elmer se défend avec son fusil, Bugs peut emprunter des terriers, Daffy nage... A vous ensuite de tirer parti de leurs facultés de façon intelligente. Sans atteindre la préciosité et la complexité d'un Zelda, Alerte aux Martiens constitue une bonne alternative pour les tout-petits, en piochant toutefois dans un autre registre. Un jeu fun et, pour une fois, qui requiert de la matière grise !



Ce boss rappelle l'un de ceux de Zelda où il faut éviter de tomber dans les trous !



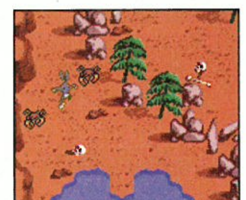
Daffy peut aller sous l'eau et nager parmi les poissons !



Editeur : Infogrames
Développeur : Infogrames
Genre : Aventure/action





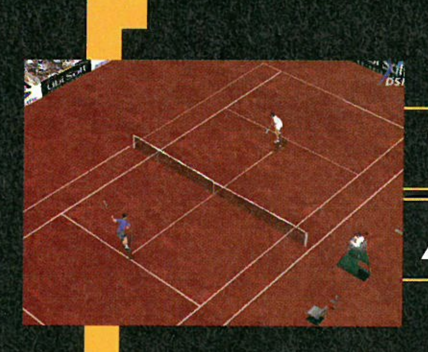
Retrouvez dans le prochain PlayStation MAGAZINE



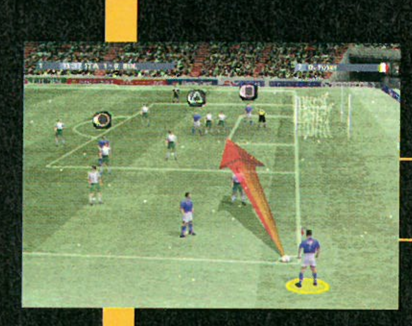
F1 2000



Tony Hawk's Skateboarding



Yannick Noah AST 2000



Euro 2000

+ un reportage sur la sortie de la PlayStation 2

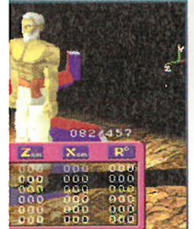


Toutes les sorties européennes

Une bien belle collection en ce mois de mars. Globalement, les jeux ne manquent pas. Curieusement presque. Ce premier quart 2000 aura été riche en événements vidéo-ludiques. Faut-il y voir un signe de maturité du milieu du jeu vidéo ? Va-t-on enfin pouvoir jouer 12 mois par an. Conclusion, cette abondance rejaillit sur nos célèbres zappings qui vous en feront voir de toutes les couleurs. Le tout en 3D bien évidemment.



y Men Air Attack



Fighter Maker

Army Men Air Attack

C'est drôle, mais Army Men Air Attack, je ne le sentais pas trop au début. Quand j'ai commencé à y jouer, les gens à la rédaction arboraient un air moqueur en me disant : « Tu t'éclates ? » et je répondais : « ouais, ouais » pour qu'ils me foutent la paix. C'est que, l'air de rien, je commençais à y prendre goût, à cette guerre pour de faux. Et que personne d'autre ne le comprenne n'était pas très grave. Vous pilotez ici un hélicoptère. Vous faites partie de l'équipe des verts et devez anéantir l'armée des petits soldats beiges. Ce qui est pratique, déjà, c'est que vous n'avez pas à vous soucier de l'altitude : elle est réglée automatiquement. Ensuite, il faut s'habituer aux réactions de votre engin (le strafe est très utile pour éviter les tirs), à gérer correctement vos différentes armes mais ça, ça ne prend pas beaucoup de temps. Ensuite, il faut partir en mission et, là, on commence à s'amuser vraiment. En fait, vous avez des objectifs spécifiques à remplir (escorter un train, récupérer un objet, défendre votre base...) et il vous faut garder cela en tête tout en vous battant. Observez la carte, aidez vos troupes au sol dans la mesure du possible et faites attention à l'environnement (les insectes peuvent se révéler redoutables, par exemple).



Les commandes étant instinctives, la difficulté bien dosée - c'est peut-être même un peu facile au début - et la réalisation plutôt de qualité, on se prend au jeu et on ne voit plus le temps passer. Maintenant, c'est sûr, l'intérêt de cet Air Attack est quelque peu limité. C'est tout de même peut-être, pour moi, l'épisode le plus fun de la série des Army Men. A voir.

Chris



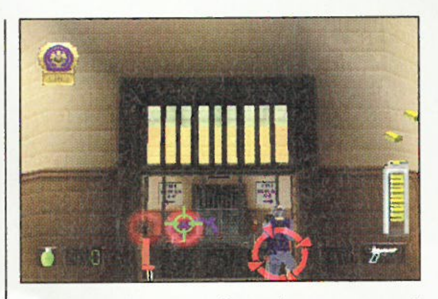
Editeur : Infogrames
Machine : PlayStation

Die Hard Trilogy 2



DHT 2 fera sûrement briller les yeux de bien des joueurs lorsqu'ils découvriront ce titre en magasin. Il y en a même un assez grand nombre qui risque de l'acheter les yeux fermés, amusés qu'ils auront été par le premier épisode. Ce serait là une erreur, et il ne fait aucun doute que ceux-là risquent de le regretter. Le jeu reprend le système de « mélange de genres », avec des phases de tir, de l'action à la 3e personne et de la course. Aucun de ces genres ne se démarque pourtant vraiment d'un autre, qualitativement parlant, et on ne peut s'empêcher d'être étonné devant tant de médiocrité. Graphiquement, le jeu n'est pas plus évolué que le premier DHT (sorti





il y a tout de même 3 ans) et, surtout, il se révèle moins agréable et amusant. On ne compte plus les bugs (McClane semble définitivement doué pour voir à travers les murs), on ne s'attardera pas sur la jouabilité approximative (difficulté à viser pendant les phases d'action, voiture aux réactions improbables en phases de course...) et on retiendra au final surtout une chose : Fox Interactive n'aurait pas dû confier la réalisation de ce titre à n-Space (Duke Nukem Time to Kill). Le cri de joie que l'on aurait dû pousser en découvrant DHT 2 se transforme donc en soupir de déception. Dommage.

Chris



Editeur : Fox Interactive
Machine : PlayStation

Fighter Maker



Voilà un titre difficile à évaluer. Comme son nom l'indique, Fighter Maker vous invite à créer votre propre combattant et à l'utiliser ensuite lors d'affrontements. Le « jeu » (ce n'en est pas tout à fait un) remplit sa fonction à merveille : vous pouvez programmer n'importe quel geste et n'importe quelle position et les enregistrer. Vous décidez également de sa puissance, du temps qu'il faut pour qu'il s'exécute, etc. Sorti du fait qu'un perso occupe en entier une Memory Card (il y en a tout de même une



vingtaine de disponible de base), se lancer dans Fighter Maker impose de multiples contraintes. Il faut des heures – et je n'exagère pas – pour commencer à comprendre comment l'éditeur de personnages fonctionne. Programmer un simple coup de poing peut prendre plusieurs dizaines de minutes. Au final, on passe donc un temps infini sur un outil de création qui, avouons-le, ne nous fait pas profiter d'un jeu de combat vraiment exceptionnel. Fighter Maker fait figure de Tekken du pauvre. Le look des personnages craint en général pas mal et de nombreuses prises semblent provenir du célèbre jeu de Namco. Question ambiance sonore, on touche le fond avec un manque total de pêche lors des impacts et on ne s'amuse que très moyennement avec ce titre. L'idée de Fighter Maker est excellente et sa richesse intrinsèque impressionnante. Malgré cela, je reste persuadé qu'il rebutera 99 % des joueurs, qu'ils soient fans de baston ou pas. Un titre trop ambitieux peut-être...

Chris



3 **Editeur : Agetec**
Machine : PlayStation

Ghoul **Panic**



Après Point Blank 1 et 2, Namco récidive et nous propose un troisième shoot débile sur PlayStation. Ça se joue toujours au flingue ou à la manette, seul ou à deux, et l'ambiance générale n'est pas moins délirante qu'avant. Pour ceux qui ne connaissent pas encore, le jeu se résume en une succession d'épreuves variées et plutôt nombreuses. Il faudra y remplir des contrats du type « descendre 3 fantômes en moins de 5 secondes avec 4 balles »... Alors, je sais, il existe deux ou trois fans chez nous qui seront révoltés par la note qui suit (si, si, j'en connais), mais franchement, on se lasse si vite !!! OK, j'avoue, je me suis pris à sourire lors de certains passages (genre quand les squelettes font du smurf ou du foot avec leur crâne), je me suis même plutôt bien diverti, mais ça ne reste qu'un Point Blank version maison hantée ! En plus du mode Arcade,



vous retrouverez deux autres options de jeu, dont la plus sympa reste le mode Aventure. Il sera question d'y déplacer votre personnage dans les couloirs du manoir et d'entrer dans certaines salles afin de lancer une séquence de shoot. Hum, super génial. Bref, ce que je vous conseille, c'est d'aller le tester vous-même dans une salle d'arcade... La même dose de fun ne vous-y coûtera que 10 F. Le temps d'une partie.

Julo



4 **Editeur : Namco**
Machine : PlayStation

Guy **Roux** Manager 2000



Guy Roux Manager 2000 propose, comme son prédécesseur, tous les paramètres possibles et imaginables qu'il faut ingurgiter puis décortiquer pour devenir LE meilleur entraîneur de France, d'Italie, d'Allemagne ou d'Angleterre. Plusieurs divisions, coupes nationales et internationales sont disponibles. Pour obtenir la reconnaissance de vos pairs, il faudra soigner les entraînements, les transferts, les tactiques à mettre en place... Bref, tous les ingrédients nécessaires à votre réussite et à celle du club sont présents. Plus poussé que GRM 99, quelques erreurs subsistent tout de même dans les informations : un bras cassé est une maladie et le dégagement du gardien, c'est un tir au but !!! Mais il en faudra sûrement plus pour décourager les amateurs tatillons de statistiques en tout genre.

Mister Brown



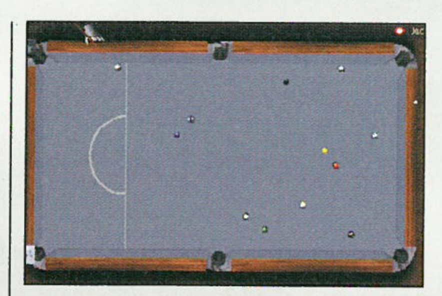


6 **Editeur : ANCO**
Machine : PlayStation

Jimmy White's Cueball **2**



Après un passage sur Dreamcast très anecdotique, Jimbo revient sur PlayStation avec sa même gueule d'Antoine Decaunes sous cortisone. Le maître compte bien entendu prêcher ses prodigieuses techniques de billard et de jeu de fléchettes à un cyber-public encore plus vaste ! Un gars super talentueux vous dis-je ! Pour en venir au soft, sachez que l'on retrouve exactement la même interface ini-



tialement utilisée sur la mouture 128 bits de Sega. C'est-à-dire un système de jeu assez complexe et lourdingue à base de menus disposés en fenêtres. Difficile de faire plus compliqué dans le genre ! Effectivement, les millions d'indications à l'écran possèdent la propriété agaçante de faire perdurer les actions les plus basiques par leurs complexités inextricables ! Au secours ! Autrement, le titre reste honorable dans sa réalisation, même si on pourra lui reprocher un moteur de calculs des trajectoires des boules assez fadasse (manque de dynamisme et de réalisme) et des animations légèrement hachées. Doté d'une multitude d'adversaires virtuels assez coriaces, Jimmy White's Cueball 2 jouit en revanche d'options assez complètes allant du simple didactique au replay des familles. Mais les éloges s'arrêteront là. Au final, on s'entiche donc d'un jeu de billard assez moyen et de plus compliqué d'accès. Presque la totale !

Kendy



4 **Editeur : Virgin Interactive**
Machine : PlayStation

Les Razmoket font leur Cinéma



L'équation est simple. Les enfants aiment le dessin animé des Razmoket, la console aime les dessins animés, les enfants aimeront les Razmoket, le jeu vidéo. On applaudit bien fort le raisonnement à 2 francs cinquante. Et ce n'est même pas sûr que les enfants aimeront jouer avec la bande des Cornichon (ben, oui, c'est leur nom de famille !). Les bambins en couches-culottes ont cette fois décidé de faire leur cinéma, en se faufilant dans les coulisses des studios de Hollywood. Sauf que ce n'est pas super intéressant, même pour un bout'chou. Les personnages sont tellement hideux qu'on chope une migraine à force de les regarder. On essaie de se motiver pour tenter de ramener les lapinous et les cochonous dans leurs enclos respectifs ou pour piloter un kart un peu trop nerveux sur des circuits lassants. Vous l'aurez compris, le niveau de difficulté est excessivement bas pour un jeu destiné aux 7-12 ans. On aurait souhaité un peu plus d'imagination dans le style du dessin animé. En résumé, bof, peut mieux faire. Ne reçoit pas les encouragements.

Karine



4 **Editeur : THQ**
Machine : PlayStation

Ghoul Panic

Jimmy White's Cu



Ghoul Panic

Guy Roux Manager

Jojo's Bizarre ADVENTURES



Si Jojo se retrouve ici, dans notre rubrique Zapping, c'est uniquement pour une question de place : la note finale est là pour le prouver ! Tant pis, impossible de développer ce test... Sachez tout de même qu'il s'agit de l'un des derniers jeux de baston en 2D signé Capcom, et qu'il a connu un grand succès au Japon. Une réussite due à deux choses : la popularité du Manga dont il est tiré et, surtout, la qualité et l'originalité du gameplay ! Ne nous arrêtons pas sur le style très kitch des personnages (on aime ou on déteste) et parlons un peu du système de jeu. Chaque personnage possède son Stand, sorte d'entité qui apparaît quand vous le souhaitez, vous permettant de multiplier par deux vos assauts ! Ce n'est donc pas moins de 4 personnages qui pourront être animés en même temps à l'écran, sur Dreamcast comme sur PlayStation ! Eh oui, car Jojo débarque sur les deux plates-formes en même temps. Si la version 128 bits est beaucoup plus aboutie, en termes d'animation et de graphismes, la version Play s'en tire vraiment très bien ! Elle propose même un mode Story inédit, ainsi que de nombreux mini-jeux très rigolos (il y a carrément un shoot them up). Voilà, si vous savez encore apprécier la baston 2D, Jojo représente donc un très bon investissement, sur DC comme sur PlayStation. (Note : les photos sont tirées de la version Dreamcast.)

Julo





7 — Editeur : Virgin Interactive — Machines : Dreamcast & PS

Psychic Force 2



Voici ce que l'on appelle un jeu à polémiques. A vrai dire, Psychic Force (que ce soit le premier, le 2 ou le 2012 sur Dreamcast) n'a pas beaucoup d'adeptes. Je fais partie, envers et contre tous, du petit village d'irréductibles qui estiment que Psychic Force possède quelques qualités essentielles. Et je le revendique haut et fort ! PF2, avouons-le tout d'abord, n'est pas très beau. Il a même un rendu assez grossier. C'est bien dommage et ça ne l'aide pas à conquérir un plus large public. A côté de ça, je dois dire que le nombre de bonus présents dans PF2 me laisse assez pantois : album de photos, personnages cachés,



modes de jeu à gogo et, surtout, Expand mode. Ce dernier, en résumé, vous permet de gagner de l'expérience et d'ajouter de nouveaux coups à votre panoplie de base. Une excellente idée. Basé sur un système d'attaques à distance et de combos au corps à corps, PF2 réclame de l'entraînement avant de se laisser maîtriser. Le dash (déplacement rapide) est important et autorise des esquives fantastiques. Le système de protection, également, est assez poussé. Bref, même s'il risque de ne pas plaire au plus grand nombre, ceux qui apprécient le style Psychic Force trouveront là un jeu de combat digne d'intérêt. J'aurai été prêt à faire un dossier sur ce jeu, tiens. Mais il est certain que si cela intéresse que 23 lecteurs, au final, l'intérêt est limité...

Chris

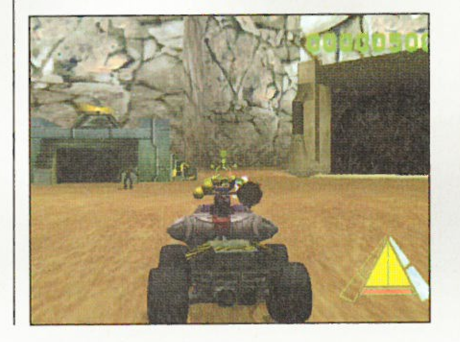


6 — Editeur : Taito — Machine : PlayStation

Red Dog



Ça faisait longtemps que je n'avais pas bâillé devant un jeu. Dans Red Dog, vous pilotez un prototype de char d'assaut qui doit juste tout détruire à l'écran, handicapé par une visée trop sensible qui vous fait tirer de façon nébuleuse. Le principe du soft s'avère tellement basique que je crois n'avoir plus rien à ajouter dans ce zapping. Ah si, peut-être que malgré cette tare, la réalisation reste convenable. Je profiterai de cet espace d'expression restant, pour vous parler du sujet épineux de l'antimatière. En théorie, pour chaque particule (matière), il existe une antiparticule correspondante. Les antiparticules et les particules sont en tous points semblables à l'exception de leurs charges, qui sont opposées. Un proton est électriquement positif alors qu'un antiproton est électriquement négatif. Ayant tous les deux la même masse, ils sont donc affectés de la même façon



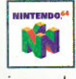
par la gravité. Quand une particule et son antiparticule se rencontrent, elles s'annihilent en énergie pure. Cette énergie donne naissance à des particules neutres messagères de force, comme les photons, les bosons Z° ou les gluons. Voilà, c'était la minute du Canal du Savoir.

Kendy



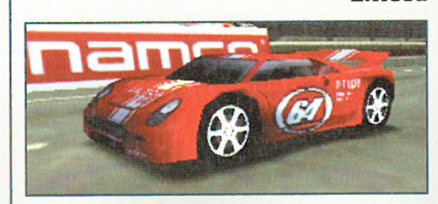
3 — Machine : Dreamcast — Editeur : Sega

Ridge Racer 64



En 1994, Ridge Racer premier du nom faisait figure de véritable révolution dans le domaine des jeux de caisse. 6 ans plus tard, la version N64, quant à elle, fait figure de bonne grosse régression ! Ben oui, au risque de décevoir les Nintendophiles qui s'attendaient à une bonne conversion du hit de Namco, ce Ridge Racer 64 s'avère finalement bien insipide. Remugle nauséabond d'un passé à jamais révolu, RR64 n'apporte aucune amélioration par rapport à son ancêtre, si ce n'est la possibilité de jouer à 4 en même temps via un écran splitté. Chouettos comme option... Seulement voilà, elle s'avère à l'usage assez peu jouable ! A part ça, on retrouve les mêmes caisses au design bien space, le même pilotage arcade tout en dérapages surréalistes, les mêmes adversaires à l'I.A. de mouton, les mêmes collisions pourries, les mêmes bugs, les mêmes bruitages minimalistes et finalement le même ennui... Le challenge se résume en effet à une enfilade de courses sur des circuits sans saveur (certains sont strictement les mêmes que sur Play). On finit premier, on récupère une nouvelle caisse, on passe à la course suivante et puis basta ! Bref, ce Ridge Racer 64 n'a d'autre intérêt pour les possesseurs de N64 que de découvrir ce qui se faisait sur PlayStation il y a 6 ans... La honte.

Elwood



4 — Machine : Nintendo 64 — Editeur : Nintendo

Tarzan



Voici donc la version N64 de Tarzan, à tous points comparable à celle de la PlayStation. On commence l'aventure dans la jungle avec un p'tit Tarzan qui pousse son cri légendaire d'une voix pubère et enrouée, pour finir avec l'Homme de la jungle et ses potes les macaques quelques années plus tard. Tout se déroule dans une fluidité bien

Psychic Force 2



Red Dog

Ridge Racer 64

Tarzan

Up-gradez votre Collection

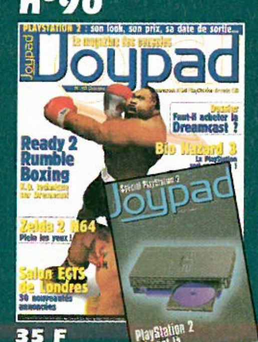
n°89



35 F

EVÉNEMENT : Ready to Rumble Boxing (DC), Tomb Raider la Révélation Finale (PS), Tarzan (PS)
REPORTAGE : Rayman 2, the Great Escape (N64, PS, DC)
ZOOM : Guitar Freaks (PS), Grandia (PS), Vandal Hearts 2 (PS)...
TESTS : Legacy of Kain Soul Reaver (PS), Wip3out (PS), X-Files (PS)...
SOL+TIPS : V-Rally (GBC), WipEout 64 (N64), Quake 2 (N64), Running Wild (PS)...

n°90



35 F

EVÉNEMENTS : The Legend of Zelda (N64), Resident Evil 3 (PS)
REPORTAGE : ECTS 99
ZOOMS : Wild Arms 2nd Ignition (PS), Golf 2 (PS), Gundam Side Story 0079 (DC)...
TESTS : Ready 2 Rumble Boxing (DC), Sega Rally 2 (DC), Sled Storm (PS), Power Stone (DC), Tonic Trouble (N64)...
SOL+TIPS : Acro Dancing (DC), Star Wars (N64), Mario Golf (N64), Madden 2000 (PS)...

n°91

EVÉNEMENTS : Donkey Kong 64 (N64), DroneZ (DC)
ZOOMS : Bio Hazard 3 (PS), Climax Landers (DC), Front mission 3 (PS), Galerians (PS)...
TESTS : Rayman 2 (N64), Worms Armageddon (PS), FFVIII (PS), Knock Out Kings 64 (N64), FIFA 2000 (PS), No Fear (PS)...
SOL+TIPS : WCW Mayhem (N64 et PS), Re-volt (N64), Centipede (PS), South Park (PS), Soul Reaver (PS)...



35 F

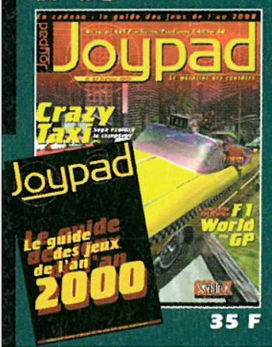
n°92

REPORTAGE : Die Hard Trilogy 2 (PS).
DOSSIERS : Noël 99 Une moisson de cadeaux, Le Net et la Dreamcast
ZOOMS : Silent Bomber (PS), Dewprism (PS), Jojo's Bizarre Adventure (PS)...
TESTS : Tomb Raider 4 (PS), Soul Calibur (DC), Medal of Honor (PS), Donkey Kong 64 (N64) L'Amerzone (PS), Starcraft 64 (N64)...
SOL + TIPS : Ready 2 Rumble Boxing (DC), Tony Hawk's Skateboarding (PS)...



35 F

n°93



35 F

CADEAU : booklet 32 Le guide des jeux de l'an 2000.
EVÉNEMENTS : Gran Turismo 2 (PS), Crazy Taxi (DC), MediEvil 2 (PS), MDK 2 (PS).
ZOOMS : Chrono Cross (PS), Maken X (DC), Virtual On (DC).
TESTS : F1 world Grand Prix (PS), Ace Combat 3 (PS), Resident Evil 2 (N64), Tignes MTV (PS), NFL Quaterback (DC)...
SOL + TIPS : NFL Xtreme (PS), Stunt Copter (PS), GTA 2 (PS).

n°94

CADEAU : Le booklet de 64 pages sur Pokémon
EVÉNEMENTS : La PlayStation 2 et Namco (PS2), De Sang Froid (PS), Bio Hazard Code Veronica (DC)...
ZOOMS : Shenmue (DC), Koudelka (PS), D2 (DC), Street Fighter III W Impact (DC), Street Fighter EX 2 Plus (PS), Parasite Eve 2 (PS)...
TESTS : Gran Turismo 2 (PS), Eagle One (PS), Toy Story 2 (PS)...
SOL + TIPS : Rainbow Six (N64), Vigilante 8 Second Offense (PS), Tomb Raider 4 (PS), Tomorrow Never Dies (PS)...



35 F

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81
82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94

A 35 F le numéro (frais de port gratuit). Soit un total de .... F

+

RANGEZ VOS MAGAZINES

• **Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité. Soit un total de .... F**

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE JOYPAD :

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal └┴┴┴┴┘ **Ville** ....
....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9



eme Park World



sentie, avec de sublimes décors dignes de ben, euh... du Disney pure souche quoi, où tout le monde il est beau et gentil et où l'on balance gaiement des fruits explosifs dans la tête des méchants. Malheureusement (ou heureusement ?), on traverse les 14 niveaux assez rapidement et sans grande satisfaction ; dans le sens où les tableaux se suivent et se ressemblent. Néanmoins, ce jeu devrait trouver des adeptes chez les plus jeunes, vu la qualité et le soin apporté au dessin. La forme plus intéressante que le fond ? Quoi qu'il en soit le jeu est très accessible pour les plus jeunes qui composent le bastion principal des joueurs sur N64. Un bon titre sur cette machine.

Karine



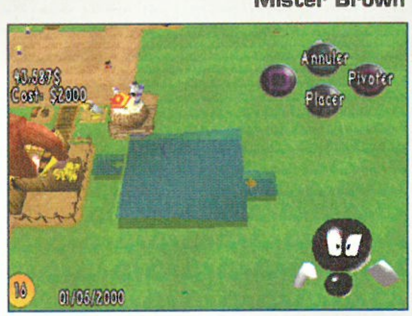
7 **Machine : Nintendo 64**
Editeur : Activision/Disney

Theme Park World



Si certaines personnes se sentent une âme de manager et veulent se faire un maximum de pognon, Theme Park World vous tend les bras pour créer votre Disneyland rien qu'à vous. Installez toutes sortes d'attractions, d'équipements, de boutiques... et apprenez également à gérer le personnel. Pour que la totalité de vos parcs (4 différents) soit prise d'assaut par les clients, ils doivent répondre à de nombreux critères : propreté, facilité d'accès, beauté des sites, nourritures et boissons de bonne qualité et surtout amusement pour chaque manège, à entretenir ou renouveler s'ils sont vétustes. Comme toujours dans la série des « Theme », le client est roi. Le petit plus de cette version : tout est réalisé en 3D et un mode Caméscope a été inclus pour essayer vos propres attractions.

Mister Brown



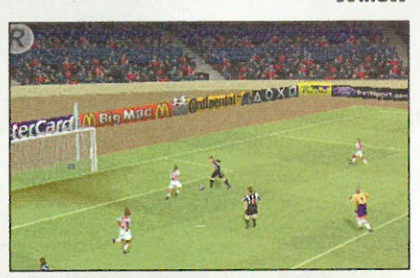
6 **Editeur : Electronic Arts**
Machine : PlayStation

UEFA 2000



Maintenant que le meilleur jeu de foot de l'univers a fait son entrée dans les chaumières de France et de Navarre (je veux parler d'ISS Pro Evolution of course), autant dire qu'il va être extrêmement difficile pour la concurrence de convaincre les amateurs de ballons ronds. En ce mois de mars, c'est à UEFA 2000 de souffrir de la comparaison avec le chef-d'oeuvre de Konami. Sylicon Dream a pourtant redoublé d'efforts pour cette édition 2K, mais rien n'y fait, malgré une réalisation globale d'un niveau très honorable (représentation des stades plutôt convaincante, ambiance soignée, modélisation des joueurs proche de celle de FIFA 2000), la sauce ne prend pas un seul instant. Une fois n'est pas coutume, c'est le gameplay qui pèche : les matchs manquent cruellement de patate et on retrouve les défauts récurrents des productions footeuses de seconde zone à savoir des pressings défensifs fantomatiques, des phases de jeu un peu trop simplistes et une sélection du joueur le plus proche de la balle particulièrement irritante. En quelques mots : pourquoi se contenter d'une 2 CV quand, pour le même prix, on peut avoir une Rolls ? ISS rule les gars !

Willow





4 **MACHINE : PlayStation**
EDITEUR : Eidos

Wild Metal



Les gens autour de moi me disent souvent que je suis doté d'un flair très puissant pour repérer les daubes vidéo-ludiques. Me sacrant moi-même « grand découvreur de talents », je vous présente donc avec fierté ma dernière trouvaille : Wild Metal. Dans la même veine que Red Dog, le titre vous propose de piloter des tanks et de liquider tout ce qui se présente à l'écran ! De cette destruction résulte l'apparition de sources d'énergie que vous devez dérober pour triompher de l'arène. D'où l'accroche très fine que l'on peut lire sur le dos de la jaquette du jeu : « Kill or be killed, hunt or be hunted » (Tuer ou être tué, chasser ou être chassé). Ce slogan de l'Hamlet du pauvre résume pourtant avec brio toute la médiocrité du titre. Les véhicules sont lents et le rythme des parties soporifique à souhait ! Le côté ultra rébarbatif de Wild Metal en fait le supplice prométhéen par excellence pour le joueur avide de sensations variées. De plus, la production présente des graphismes désertiques et des environnements simplistes qui déshonorent la Dreamcast. Question maniabilité, votre véhicule se retourne comme une tortue à la moindre erreur de pilotage. Heureusement, lorsque vous maintenez deux boutons de la manette, un hélicoptère vient vous rétablir, si vous n'avez pas encore explosé sous les tirs ennemis ! Navrant.

Kendy



2 **Editeur : Rockstar Games**
Machine : Dreamcast

WWF Smack Down



Les fans du catch vivent pour la plupart aux Etats-Unis, mais il y en a quelques-uns chez nous, paraît-il... Ceux-là devraient être satisfaits du boulot déployé ici par THQ (eh oui, tout peut arriver !). Tout d'abord, le moteur 3D (emprunté à Toukon Retsuden) est très performant. La modélisation des personnages est vraiment détaillée, leurs animations d'une qualité jamais atteinte dans un jeu de ce type, et la foule est pour une fois très bien rendue ! Vous retrouverez tous les catcheurs célèbres de la WWF et reconnaîtrez même (là, il faut être un connaisseur) leurs mimiques et leur style de combat. En plus de la pléthore de modes de jeu déjà disponible, vous pourrez personnaliser vos championnats et même créer votre propre balourd. Bref, ce jeu de catch est le plus beau de sa catégorie sur Play, mais aussi le plus complet et le plus intéressant à jouer. Restent cependant quelques petits défauts de gameplay, que l'on retrouve dans tous les softs du genre... Je veux bien sûr parler du côté trop bourrin et approximatif des combats ! Mais bon, si vous aimez le genre, foncez sans hésiter, ça devrait beaucoup vous plaire.

Julo



6 **Editeur : THQ**
Machine : PlayStation

UEFA 2000

Wild Metal

WF Smack Down


CHOISISSEZ VOS JEUX
ET GAGNEZ-LES !
C'EST VOUS QUI VOYEZ !
CHOISISSEZ LA CONSOLE
DE VOS RÊVES
ET GAGNEZ-LA !
SUR LE 3615 JOYPAD

Difficile de faire plus ennuyeux que ce salon de l'arcade à Tokyo en février dernier, où les révélations ont été aussi rares que des vaches sur le salon. Très peu de nouveautés chez Capcom, des énièmes versions de Beat Mania chez Konami, quelques pauvres jeux chez Namco, et un Star Wars Racer de Sega beau mais lassant. Heureusement, votre serviteur a encore pu se remplir les poches avec des goodies Pokemon au stand Banpresto...

Par Greg

AOU Show 2000



Marvel VS Capcom 2 ▼ ▲ *Mars Matrix*





Mars Matrix

Capcom

Pas grand-chose de neuf chez le roi de la baston. Alors que l'on attendait des nouveautés majeures comme Marvel Vs Capcom ou Rival Schools 2, l'éditeur ne proposait qu'une version jouable de Marvel Vs Capcom 2 ainsi qu'un classique shoot en 2D.



Marvel VS Capcom 2

Puisqu'il n'y avait qu'eux, parlons de **Marvel Vs Capcom 2** et **Mars Matrix**. Le premier, vous le connaissez déjà puisque l'on vous en a parlé dans le dernier numéro de Joypad, et qu'en plus il sera disponible en import sur Dreamcast au moment où vous lirez ces lignes. Histoire de vous rafraîchir la mémoire, souvenons-nous donc qu'il s'agit-là du dernier volet de la saga des jeux de combats « Vs », opposant les personnages de deux jeux complètement distincts. Cette fois-ci, on aura l'agréable surprise (au Japon du moins) d'avoir un grand nombre de personnages cachés différents sur la version arcade et sur la version console. L'intérêt du jeu sera alors d'emmener son VMU en salle d'arcade, le connecter sur la borne équipée d'un port VMU pour télécharger les personnages inédits de la version arcade et les ramener chez soi. De la même manière, on pourra frimer en arcade et utiliser les personnages uniquement disponibles sur Dreamcast pour surprendre ses adversaires dans les salles obscures. Le second jeu de Capcom était **Mars Matrix**, un nom étrange dont on se demande bien qu'elle est l'origine. Un film, qui sait ? En tout cas, nous voici en présence d'un shoot'em up qui défie les lois de l'évolution puisqu'il ne se joue qu'avec un seul et unique bouton ! Les points forts de ce produit anachronique sont, pour commencer, le Mosquito System. Ce principe très amusant vous permet en fait d'aspirer les projectiles ennemis. Cela vous évitera une mort stupides, et augmentera la puissance de votre propre armement. Au niveau de la réalisation, le jeu se déroule suivant un classique scrolling vertical où s'agglutinent quantité d'ennemis. Du déjà vu donc qui ne devrait pas rencontrer un franc succès.

Konami

Konami continue de remplir les salles non pas avec des machines de plus en plus puissantes techniquement, mais de plus en plus originales. On se retrouve face à des jeux vidéo pas très beaux, mais munis d'accessoires de plus en plus débiles, à la portée de tout le monde. Une démocratisation bien amusante.



Gunmania

Gunmania

Animelo

Punch Mania Hokutô No Ken

Beat Mania III DJ Innovation

On se retrouve encore avec de nouvelles variations de **Guitar Freaks (3rd Mix)**, de **Beat Mania (III DJ Innovation)**, **Drum Mania (2nd Mix)** ou encore **Pop'N Music 4**. Bien entendu, les fans de ce genre ne peuvent que se réjouir de trouver à chaque fois de nouvelles chansons ou musiques pour leur produit favori, mais cela commence peut-être à sentir un peu le réchauffé pour un spectateur extérieur. Fort heureusement, Konami nous a présenté quelques petites variations intéressantes sur le thème « je bouge mon corps en salle de jeux ». La première et plus excitante d'entre elles était certainement **Punch Mania Hokutô No Ken**. Pour tous ceux qui regardaient la télé le mercredi, Ken le Survivant reste synonyme de macho adepte de karaté explosif ou tranchant. Profitant de la notoriété de ce titre, Konami propose un jeu où il va falloir détruire à coups de poings toutes les sales gueules post-nucléaires qui apparaîtront à l'écran. Pour ce faire, le joueur enfile deux gants, et devra frapper le plus vite possible sur les petites cibles en mousse qui surgissent de chaque coté de l'écran. Le second titre un peu novateur, c'est bien entendu **Dance ManiaX**. Contrairement à Dance Dance Revolution, il ne s'agit plus ici de sauter sur une surface, mais de passer ses jambes et ses mains en rythme devant des faisceaux infrarouges tandis que des indications à l'écran défilent avec la musique. Cela oblige donc à faire des mouvements proches d'une vraie danse puisqu'il faudra bouger tout le corps, cette fois-ci. Un autre jeu vidéo qui n'en est plus vraiment un, **Gunmania**. Difficile de faire plus « remise au goût du jour d'un vieux concept », puisqu'il s'agit d'un jeu de tir avec pistolet à bille. Heureusement, Konami n'a pas poussé le vice jusqu'à vous faire tirer sur des boîtes de conserve en rythme avec de la musique. Usant d'écrans tactiles assez résistants, le jeu vous propose de tirer vos billes sur un écran sur lequel se déroulent des actions classiques de jeux au pistolet : assiettes et canards en 3D ne demanderont qu'à prendre quelques-unes de vos billes en plastique dans leur postérieur virtuel. Un petit coup de coeur pour finir : une version de Pop'n Music, **Animelo**, dans laquelle il n'y a que des musiques de dessins animés japonais des années 70 bien ringardes comme les apprécie votre serviteur. Il existe aussi une version avec les chansons de Disney.



Pop'n Music 4



AOU Show 2000

Namco

Entre les cartons techniques sur Dreamcast ou PlayStation 2 (Tekken Tag, Soul Calibur) et les jeux techniquement assez en retard en arcade (Truck Kyûsôkyoku, Tôkon Retsuden 4), on voit clairement que Namco a finalement choisi le camp des machines familiales.






Truck Kyûsôkyoku



Truck Kyûsôkyoku





Truck Kyûsôkyoku



Une machine d'arcade qui lit à la fois les VMU et les Pocket Station, c'est plutôt la classe, non ? Bon, le problème, c'est qu'il faut maintenant trouver des jeux qui sont à la fois disponibles en arcade, sur Dreamcast et sur PlayStation, ce qui n'est pas pour tout de suite. Enfin bon, ce nouveau meuble de conception Namco a tout de même le mérite d'exister. Parlons maintenant des jeux présentés par Namco sur le salon. Malheureusement, ce sera là moins excitant, étant donné le peu de potentiel des titres présentés. Le plus gros produit de Namco, pour lequel un chanteur japonais des années 70 avait été dépêché et à qui on pouvait serrer la main avec émotion sur le stand, était **Truck Kyûsôkyoku**. Dans ce jeu de conduite particulièrement « original », on vous propose d'être un camionneur comme il en existait tant à la fin des années 70 au Japon. Vous allez donc non pas conduire un camion classique, mais un Deko Tora ou camion entièrement décoré et customisé avec tout le bon goût caractéristique de la période disco japonaise. Après avoir répondu à un quiz très macho du genre : « Préférez-vous les toilettes assises ou à la turque », la machine génère les décorations de votre engin et le lâche sur des chemins dangereux. S'inscrivant dans la grande tradition des Road Rash, on vous propose donc d'envoyer les concurrents paître dans le décor, tandis que vous filerez victorieusement accomplir votre mission, à savoir aller d'un point A à un point B en moins de temps possible. Le principal intérêt du jeu, c'est en fait de proposer un système de raccourcis à la manière de Crazy Taxi.



Tôkon Restuden Arcade



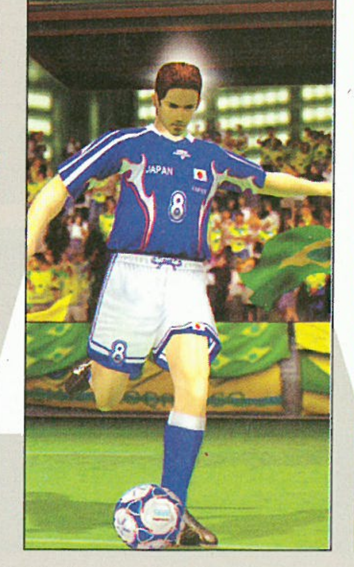
Tôkon Restuden Arcade

Cependant, il faudra être bien prudent, car deux choix symboliques s'offriront au joueur : un chemin long mais calme ou un chemin court mais semé d'embûches, comme des travaux, une voie de chemin de fer ou encore des tremplins... Attention à garder le contrôle de son engin, car renverser des animaux sur la route vous causera des malus. Le Truck Kyûsôkyoku se jouera sur un meuble plein de couleurs et de décorations, dans un siège baquet vibrant pour plus de sensations. Quant à **World Kicks**, peu de détails nous sont à ce jour parvenus. Nous savons donc qu'il tourne sur une borne Naomi, ce qui explique la qualité des graphismes supérieurs à ce qu'avait offert Namco sur System 13 jusqu'à présent. Comme vous le savez certainement déjà, il s'agit ici d'un jeu de foot dont le principal intérêt est de se servir vraiment de ses pieds en tapant dans une balle en plastique faisant partie intégrante du meuble. Jouable jusqu'à huit simultanément en connectant deux meubles entre eux, le jeu propose une stratégie plus subtile qu'il n'y paraît puisqu'il est possible, de réaliser diverses actions selon que l'on frappe doucement ou fortement dans la balle. Pour diriger le joueur, vous disposez d'un levier avec un seul bouton afin de pouvoir changer le footballeur contrôlé. Le troisième jeu important de Namco était, bizarrement, une adaptation d'un célèbre manga, qui continue d'être publié depuis 32 ans avec une régularité effrayante : **Golgo 13**. Namco, peu habitué de l'exploitation de telles licences, offre ici un concurrent sérieux au Silent Scope de Konami, puisqu'il s'agit là encore d'un jeu de snipe. **Golgo 13**, ultra-connu au Japon et un peu partout dans le monde par divers fans, est un tueur à gages qui, dit-on, rend possible l'impossible. Tout comme lui donc, le joueur devra abattre ses cibles, d'une seule balle, dans les situations les plus classiques ou les plus invraisemblables. Techniquement moyen, le jeu possède une ambiance excellente qui reste très fidèle à l'oeuvre originale dont il reprend en fait les meilleurs passages. On signalera deux autres jeux qui étaient présentés sur lesquels il est inutile de s'appesantir. Le premier d'entre eux, **Tôkon Retsuden Arcade**, parce qu'il ne s'agit que de la version arcade du jeu de catch de Tomy sorti sur Dreamcast il y a quelques mois, et le second, **Ryôri no Tatsujin**, parce qu'il a beau être un jeu d'adresse rigolo dans lequel il faut faire sauter des aliments dans une poële, il n'en reste pas moins un jeu d'adresse plus qu'un jeu vidéo qui ne passionnera pas les foules et qui n'arrivera probablement jamais en Europe.



Golgo 13

Golgo 13





World Kicks



Par RaHaN

Les jeux PC

Il y en aura pour tous les goûts, dans ce numéro d'avril. En attendant que les principaux softs PC Microsoft arrivent sur console via la nouvelle X-Box, voici quelques titres qui pourraient aussi rapidement arriver sur Dreamcast et PlayStation 2. Jamais la barrière entre PC et consoles n'avait été aussi ténue. Je ne parle évidemment pas du prix des machines...

TELEX

Le vent soufflé

Trois anciens de chez Blizzard (Starcraft) ont fondé Triforge. Leurs plans concernent des jeux on-line nouvelle-génération-vachement-géniaux. Sachant que les trois gus en question sont ceux à qui l'on doit Battle.net, le programmeur réseau et le développeur du moteur 3D de Blizzard, on les croit sans peine !

Microsoft et NVidia

Confirmation de la X-Box, d'une part. D'autre part, il est officiel que NVidia (Tnt2 et GeForce) soit de la partie, pour la réalisation du chipset graphique de la machine, contrairement à ce que l'on croyait (les rumeurs parlaient de Gigapixel). Ma foi, vu le savoir-faire de NVidia en la matière, bon plan.

Les jeux PC du mois

NOX
Un Gauntlet-like détente !

EDITEUR : WESTWOOD GENRE : ARCADE/AVENTURE PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Une fois n'est pas coutume, un petit jeu sans grande prétention mais bien marrant se fait une place dans cette rubrique. Nox, au départ présenté comme un Diablo-like, relève plus au final du Gauntlet-like. Mignon tout plein, avec des graphismes travaillés et une vue en 3D isométrique, Nox séduit par son gameplay simple, son interface facile d'accès et sa rapidité. En solo, vous jouez le rôle de Jack, fraîchement arrivé par erreur sur le monde de Nox. On choisit une classe : Guerrier, Druide ou Mage, et on suit une aventure au scénario certes primaire, aux quêtes peut-être classiques, mais dont la sauce prend bien. Le côté Diablo se révèle vite limité (on ne choisit pas la façon dont le personnage augmente au fil des niveaux), mais le fun est immédiat. Bien réalisé, Nox offre aussi des trouvailles fort sympathiques, comme la possibilité de poser des pièges avec des combinaisons vicieuses (je te freeze, je te téléporte dans une salle chargée d'explosifs, sur un piège boule de feu, boum !) ou encore de charmer des monstres qui vous suivent alors dans votre quête. En réseau, on s'éclate énormément, avec des modes de jeu classique (Deathmatch, Capture the flag) ou plus délire (le Foot), variés et intéressants. Un titre sans grande prétention, mais qui permet de se détendre et de s'éloigner des sempiternelles aventures lourdingues et des ambiances post apocalyptiques.

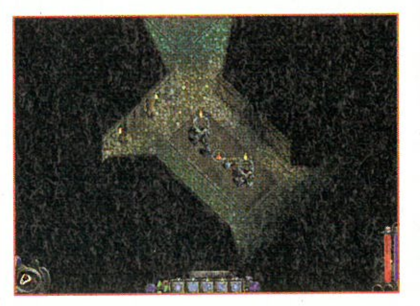


Ce que voit le personnage est constamment réactualisé, les zones d'ombre bougeant avec lui.



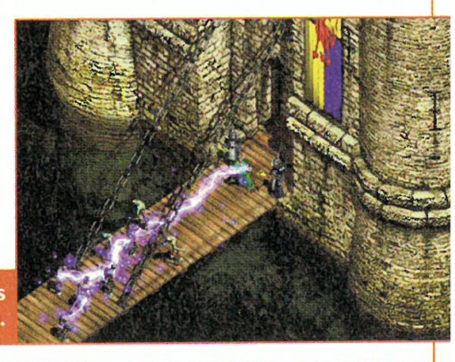
Le côté rôle du mode Solo est très limité, mais le mélange fonctionne tout de même.







L'éternel mode Capture du drapeau, en réseau.

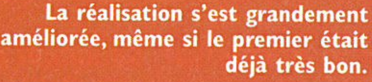


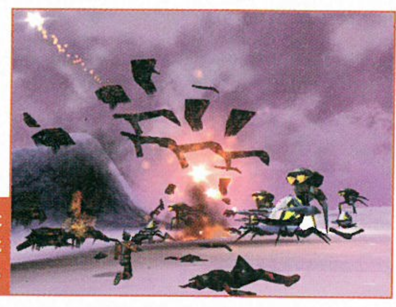
Un graphisme qui n'est pas sans rappeler celui de Baldur's Gate.

BATTLEZONE 2
Simplement extraordinaire

EDITEUR : ACTIVISION GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL 3D PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Le concept de la stratégie temps réel, pleinement exploité avec la venue de la 3D, c'est Battlezone. Cette suite prolonge le concept magnifiquement. Brièvement, on retrouve les mécanismes basiques de la « strat' temps réel », c'est-à-dire les ressources, up-grades, constructions d'unités, etc. Mais c'est de la vraie bonne 3D, c'est-à-dire que vous êtes sur le champ de bataille ! Vous pouvez prendre le contrôle de n'importe laquelle de vos unités, en vue subjective, et mener ainsi vos troupes personnellement. Si vous préférez gérer l'ensemble à distance, cette suite vous permet, en allant dans un bâtiment de votre base, de vous placer derrière un écran de contrôle à distance et de manipuler l'ensemble de manière plus traditionnelle (point and click, quoi). La réalisation est excellente, l'immersion totale et la stratégie pointue, grâce à des unités nombreuses, des idées par dizaines et des cartes bien pensées. La campagne solo vous fera découvrir des mondes étranges, des forces extraterrestres bizarres (dont vous pourrez récupérer les unités sans pilote !). Bref, de longues heures de jeu passionnantes en perspective. Un incontournable !


La réalisation s'est grandement améliorée, même si le premier était déjà très bon.





Une interface légèrement améliorée, au principe toujours fantastique.





SUPERBIKE 2000
Encore de la moto...

EDITEUR : EA SPORTS GENRE : SIMULATION PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Ces derniers temps, c'est la déferlante... En effet, régulièrement, un nouveau jeu de moto fait son apparition, toujours avec des arguments de choc. Le dernier en date, c'était GP 500, et ce Superbike 2000 vient malheureusement bousculer le fragile équilibre des forces en place. Milestone, développeur italien, avait déjà frappé fort avec Superbike World Championship et en rajoute aujourd'hui une couche. Les puristes de la simulation sont les premiers et principaux concernés par l'affaire, ceux préférant un jeu plus facile à prendre en main resteront en effet sur GP 500. Cela dit, pour ce qui est de la réalisation technique, Superbike 2000 enfonce définitivement le clou sur des machines puissantes. La modélisation des motos est parfaite, oui, parfaite, la motion capture des pilotes criante de réalisme, le rendu de la piste hallucinant, bref, ça tue grave. Les vues internes sont vraiment impressionnantes, même si ce n'est pas la meilleure configuration pour jouer. Bref, un titre complet, pas exempt de petits défauts (les collisions sont parfois capricieuses), mais vraiment pas grand-chose. Pour les puristes, les vrais de vrai.













L'I.A des adversaires les rend presque humains, à tel point que les replays sortent tout droit d'un grand prix à la télé !

TELEX

Force Commander

Pour ceux qui comme moi rêvent de ça depuis longtemps, sachez que Force Commander, le jeu de stratégie temps réel basé sur la trilogie Star Wars (la trilogie, j'ai dit, pas l'autre là, avec un Obi Wan tapette) est passé en gold. C'est-à-dire qu'ils l'ont fini ! C'est pas pour ça que ce sera bien, hein...

Le fameux Ghz

Donc, nous y voilà, nous avons vraiment atteint le Gigaherz. AMD avait déjà annoncé récemment le début des livraisons d'Athlon cadencées à cette fréquence, Intel y est presque, et ce sera IBM, Dell et les autres gros constructeurs qui livreront les premières machines équipées de PIII à 1 GHz. Cependant, il est encore difficile pour Intel comme pour AMD d'en produire beaucoup. Et pis aussi, c'est très cher... et ça ne sert pas à grand-chose pour le moment. Mais bon voilà quoi !

Les Astuces par Kendy

La blague pourrie du mois : Monsieur et Madame Alathète ont un fils qui souffre d'un mal de crâne persistant. Comment s'appelle-t-il ? Réponse : Djémal. Parce que Djémal Alathète ! (J'ai mal à la tête !) Humour..

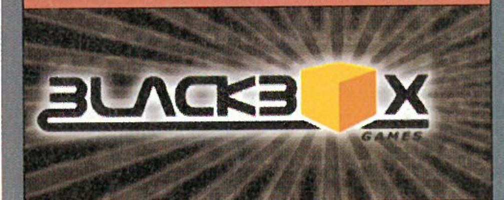
NHL 2K



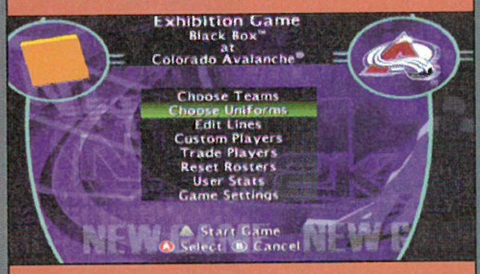
Machine : Dreamcast
Version : U.S.

EQUIPE DE PROGRAMMATION

Sur le logo Black Box, maintenez enfoncés les boutons L + R, puis faites B, B, Croix sur le contrôleur D. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne.



Effectuez les bidouilles sur cet écran.



MODE GROSSE TETE

Sur le logo Black Box, maintenez enfoncés les boutons L + R, puis faites B, A, B, Y sur le contrôleur D. De même que pour l'astuce précédente, un son vous avertira que tout baigne dans l'huile !



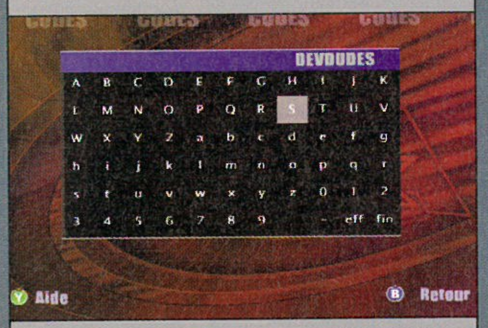
NBA 2K



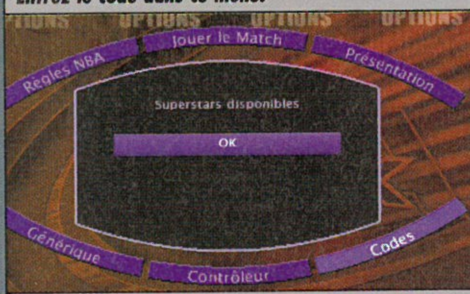
Machine : Dreamcast
Version : Européenne

BONUS TEAMS

Dans le menu des options, sélectionnez la case Codes, puis entrez le mot de passe suivant : DEVDUDES
Grâce à ce code, vous débloquerez l'équipe de Sega ainsi que celle de la NBA 2K.

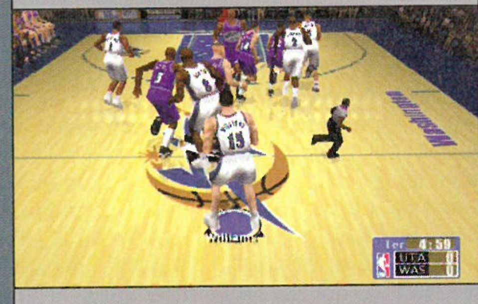


Entrez le code dans ce menu.



JOUEURS GEANTS

Dans le menu des options, sélectionnez la case Codes, puis entrez le mot de passe suivant : MONSTER



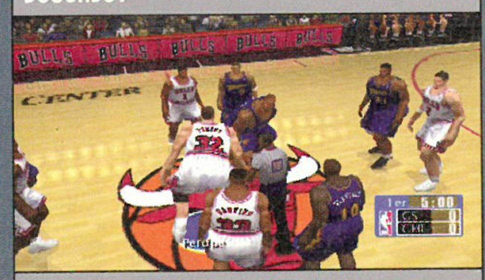
PETITS JOUEURS

Dans le menu des options, sélectionnez la case Codes, puis entrez le mot de passe suivant : LITTLEGUY



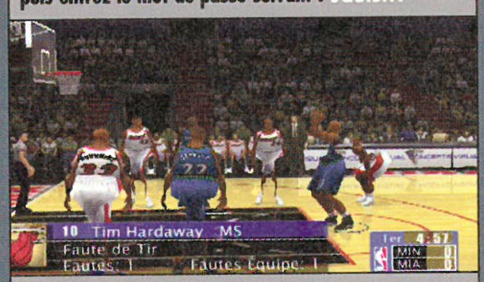
GROS JOUEURS

Dans le menu des options, sélectionnez la case Codes, puis entrez le mot de passe suivant : DOUGHBOY



JOUEURS EN 2D

Dans le menu des options, sélectionnez la case Codes, puis entrez le mot de passe suivant : SQUISHY



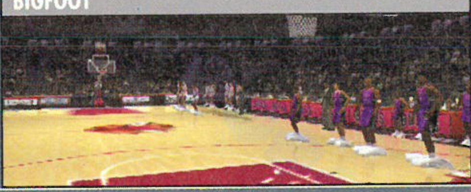
GROSSES TETES

Dans le menu des options, sélectionnez la case Codes, puis entrez le mot de passe suivant : FATHEAD



GROS PIEDS

Dans le menu des options, sélectionnez la case Options, puis entrez le mot de passe suivant : BIGFOOT

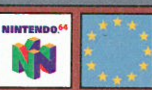


GROS BALLON

Dans le menu des options, sélectionnez la case Codes, puis entrez le mot de passe suivant : BEACHBOYS



TOY STORY 2



Machine : NINTENDO 64
Version : Européenne

SELECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran des menus généraux (celui avec Buzz), placez votre curseur sur Options, puis faites avec le stick analogique les manipulations suivantes : ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓. Le bêlement d'une chèvre vous avertira que l'astuce est enclenchée.



Placez d'abord votre curseur sur Options.



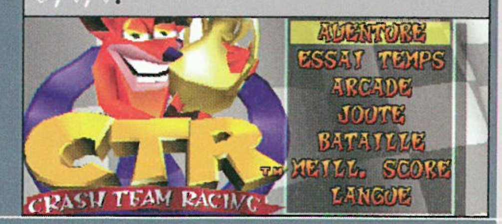
CRASH TEAM RACING




Machine : PlayStation
Version : Européenne

CIRCUITS SUPPLEMENTAIRES

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites →, →, ← △, →, ↓, ↓.





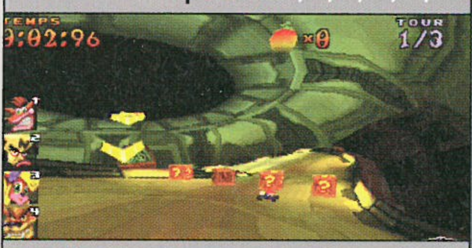
SUPER TURBO

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites △, →, →, ○, ←.



INVISIBILITE

Maintenez L1 + R1 puis faites ↑, ↑, ↓, →, →, ↑.



BOMBES INFINIES

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites △, →, ↓, →, ↑, △, ←.



FRUITS WUMPA ILLIMITES

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ↓, →, →, ↓, ↓.



MASQUES INFINIS

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓.



CAHIER DE BROUILLON

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, △, →.



MEDAL OF HONOR

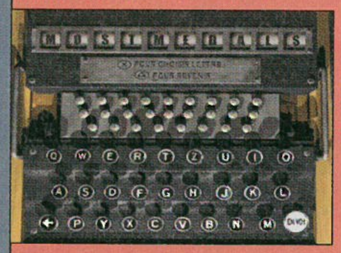


Machine : PlayStation
Version : Européenne

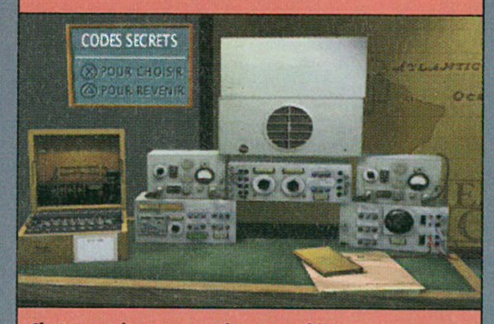


POUR UTILISER LES MOTS DE PASSE

Entrez les codes correspondant dans l'Enigma Machine, puis retournez dans les options pour placer votre curseur sur le petit morceau de papier blanc qui se trouve en face de la machine à écrire. C'est là que se cache le menu secret qui vous permet d'activer les astuces.



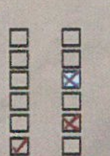
Entrez les codes dans cet écran !



Choisissez le morceau de papier blanc.

Les Astuces par Kendy





Grâce à ce menu, vous pourrez activer les astuces !

INVINCIBILITE

Entrez le code suivant : **MOSTMEDALS**

MUNITIONS INFINIES

Entrez le code suivant : **BADCOPSHOW**

TIRS RAPIDES

Entrez le code suivant : **ICOSIDODEC**

REFLEXION DES TIRS

Entrez le code suivant : **GOBLUE**

WIRE FRAME

Entrez le code suivant : **TRACERON**

MODE FILM AMERICAIN

Entrez le code suivant : **SPRECHEN**

WINSTON CHURCHILL EN MULTI-JOUEURS

Entrez le code suivant : **FINESTHOUR**



WILLIAM SHAKESPEARE EN MULTI-JOUEURS

Entrez le code suivant : **PAYBACK**



WERNER VON BRAUN EN MULTI-JOUEURS

Entrez le code suivant : **ROCKETMAN**



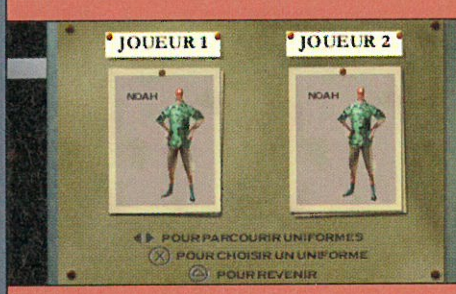
WOLFGANG EN MULTI-JOUEURS

Entrez le code suivant : **HOODUP**



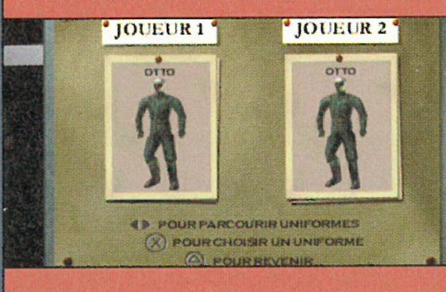
NOAH EN MULTI-JOUEURS

Entrez le code suivant : **BEACHBALL**



OTTO EN MULTI-JOUEURS

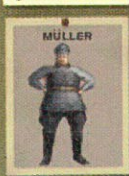
Entrez le code suivant : **HERRZOMBIE**



COLONEL MULLER EN MULTI-JOUEURS

Entrez le code suivant : **BIGFATMAN**





VELOCIRAPTOR EN MULTI-JOUEURS

Entrez le code suivant : **SSPIELBERG**





BISMARCK EN MULTI-JOUEURS

Entrez le code suivant : **WOOFWOOF**



OPTIONS SPECIALES EN MULTI-JOUEURS

Entrez le code suivant : **DENNISMODE**

MAKING OF DU NIVEAU 1

Entrez le code suivant : **INVASION**



MAKING OF DU NIVEAU 2

Entrez le code suivant : **BIGGRETA**

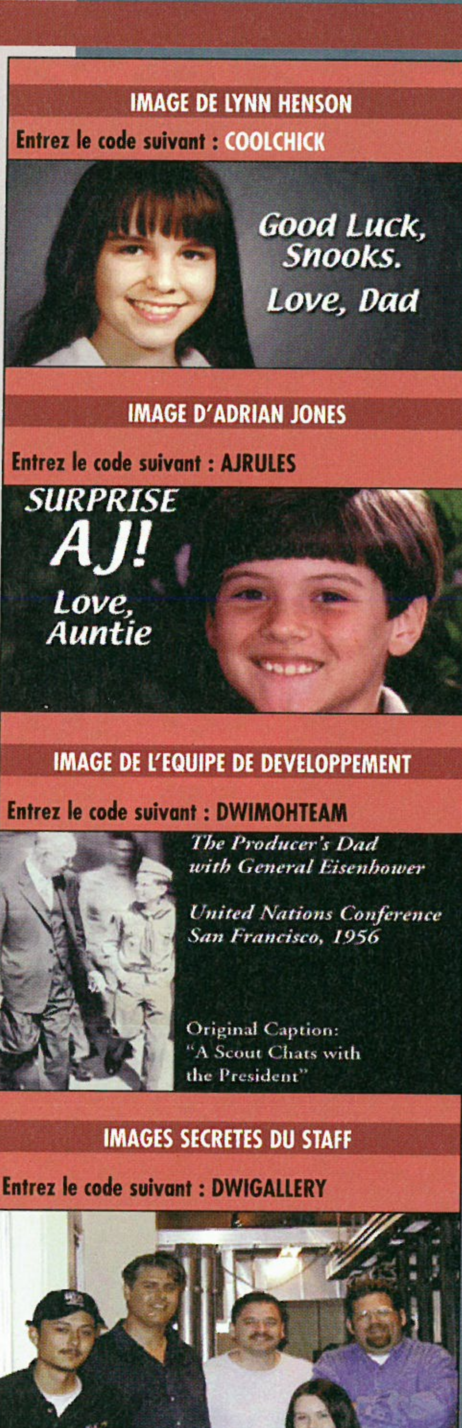


MAKING OF DU NIVEAU 3

Entrez le code suivant : **DASBOOT**







LES CODES DES MISSIONS

Sélectionnez l'option War Records de l'écran principal, puis Mission Log pour pouvoir aller au début de chaque mission.
Rescue the G3 Officer : **RETTUNG**
Destroy the Mighty Railgun Greta : **ZERSTOREN**
Scuttle Das Boot U-4901 : **BOOTSINKT**
Attack Impenetrable Fort Schmerzen : **SENFGAS**
Sabotage the Rjukan Hydro Plant : **SCHWERES**
Capture the Secret German Treasure : **SICHERUNG**
Escape the V2 Rocket Plant : **GESAMTHEIT**

BUREAU DES ETUDES STRATEGIQUES
TOP SECRET
S'évader de l'usine de V2
Assemblage de V1
POUR PARCOURIR LES MISSIONS
POUR CHOISIR UNE MISSION
POUR REVENIR

TINY TANK : HAUT YOUR ARSENAL

PlayStation

Machine : PlayStation
Version : Européenne

SELECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran Nouvelle partie, maintenez les touches L1 + L2 + R1 + R2 + ◁ + ◉ + Select.

NOUVELLE PARTIE
APPUYEZ SUR ✓ POUR CONFIRMER
APPUYEZ SUR START POUR COMMENCER

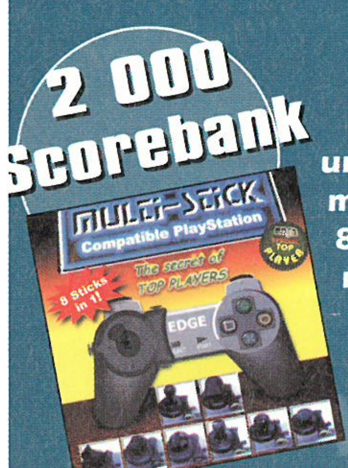
Maintenez les boutons sur cet écran.

Level Select
Dead River Canyon
Mortar-villa Airfield
Raw Material Nano Mine
Desert Robo-Train
Nanometal Curing and Cooling Center
The Nanometal Mountain
Underground Recycling Plant 1
Underground Recycling Plant 2
Atmospheric Reduction Center
Magneto Synchrotron Transporter
The Frozen Lake
Mount MuTank
Mutank Slide
The Rail Gun Launcher
The Maze

La Scorebank

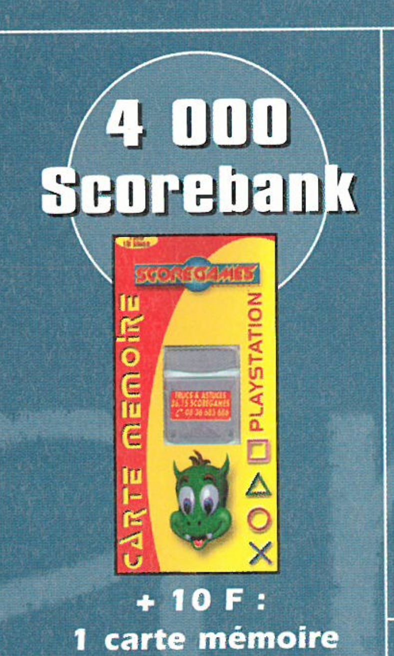
Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez- vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

2 000 Scorebank



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation

4 000 Scorebank



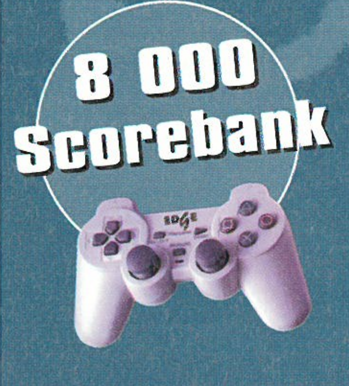
+ 10 F : 1 carte mémoire
PlayStation ou N64

6 000 Scorebank

+ 10 F : 1 manette turbo PlayStation



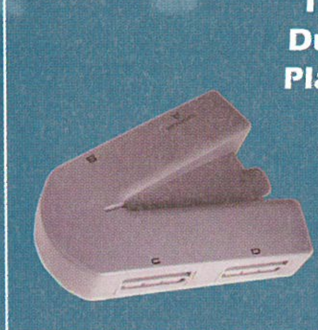
8 000 Scorebank



+ 30 F : 1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank

+ 50 F : 1 manette Dual shock PlayStation
+
1 multiplayer PlayStation









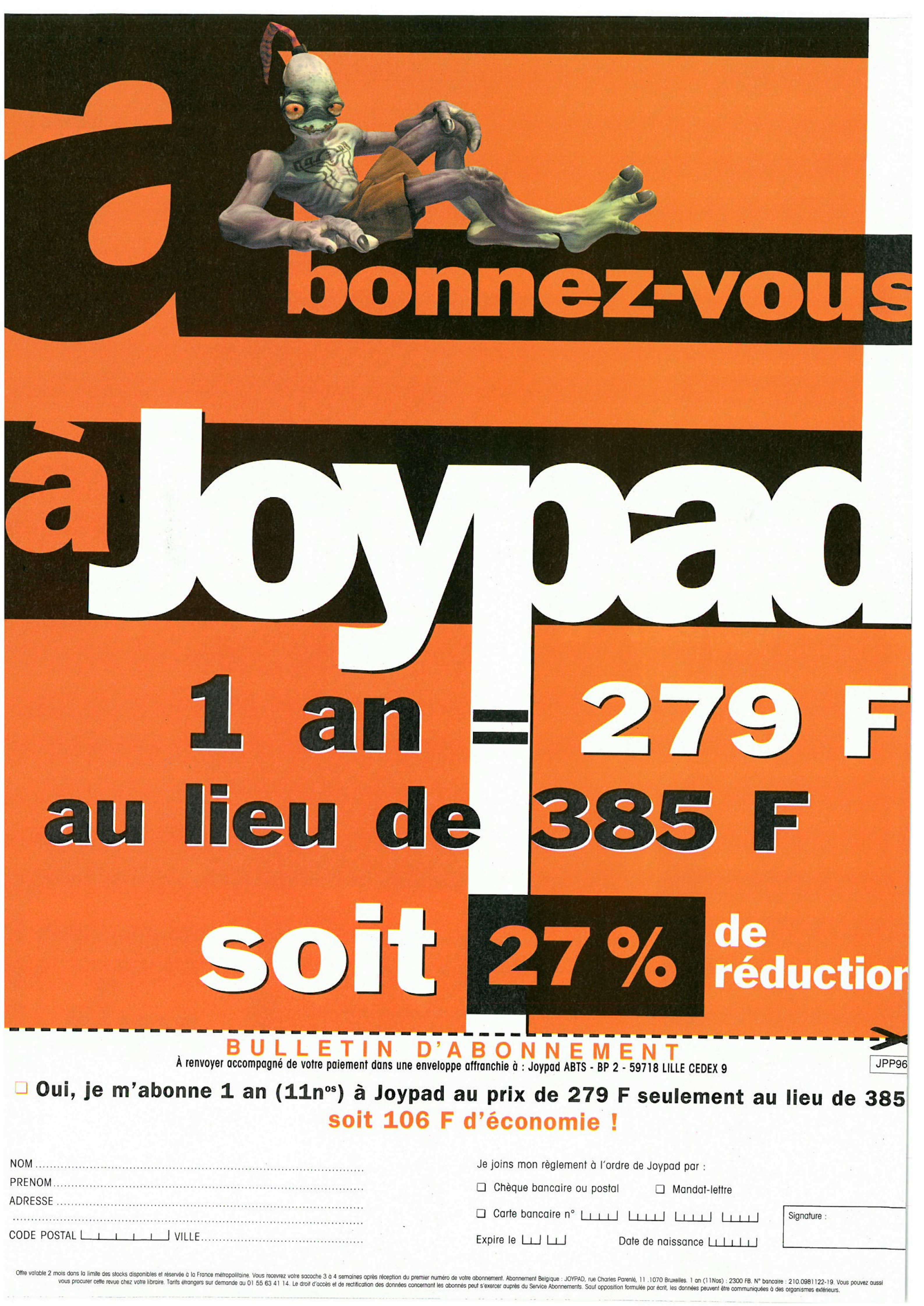




500 JOYSCORES
SCOREBANK
500
JOYSCORES




Joypad SCOREBANK


a
bonnez-vous
à Joypad
1 an = 279 F
au lieu de 385 F
soit 27 % de réduction
BULLETIN D'ABONNEMENT
À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9
JPP96
❑ Oui, je m'abonne 1 an (11n^os) à Joypad au prix de 279 F seulement au lieu de 385
soit 106 F d'économie !
NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :
❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n°
Signature :
Expire le
Date de naissance
Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Vous recevrez votre sacoche 3 à 4 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenlé, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11Nos) : 2300 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers sur demande au 01 55 63 41 14. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Courrier des lecteurs

La PlayStation 2 est dans toutes les têtes, c'est une évidence. Heureusement le raz-de-marée de courrier fut anticipé et notre prévoyance nous permit de ne pas y succomber. Il y en avait tellement, que nous nous sommes même servis du booklet pour répondre soigneusement à toutes vos questions à ce brûlant sujet. C'est pour cette raison que vous ne trouverez pas ici 10 000 lettres concernant la Play 2, pas une seule même. En revanche, des interrogations existentielles sur l'évolution du mag' ou sur celle de nos jeux et consoles, voilà de quoi approvisionner ces deux pages.

Jouons les frères Lumière

Salut à toute l'équipe. J'aimerai savoir si dans un prochain numéro de Joypad on trouvera une cassette vidéo faisant le tour d'horizon des jeux PlayStation 1 et 2, Dreamcast, etc. Vous savez un film permet de se faire une bien meilleure idée qu'une simple image, et ce serait donc une excellente initiative de votre part. Car maintenant pour découvrir un jeu à la télé, on doit s'abonner aux chaînes via satellites et encore les émissions ne sont pas toujours de grande qualité. A mon avis Joypad plus la cassette vidéo des meilleurs titres à venir, ce serait la plus belle des façons de rentrer dans le nouveau millénaire.

ANSEL FRÉDÉRIC, DE VERCHOCQ

Alors ce mois-ci, au programme du Joypad 125, retrouvez nos habituelles 298 pages de mag' avec en prime le booklet spécial de 125 pages, la Memory Card 8 Mo PlayStation 2, le GD-Rom de Shenmue Chapter 5 et et une cassette vidéo de 8 heures 24 minutes (argh, quand je pense aux DVD !) faisant le tour de l'actualité PlayStation 1 et 2, de la Dreamcast, de la X-Box, de la Dolphin et en exclu totale les premières vidéos de la PlayStation 3 ! Ouf, je reprends mon souffle deux secondes. Bon c'est vrai, j'avoue, j'en ai juste rajouté trois couches, mais dans le fond cela cerne assez bien le problème. La surenchère. Un exemple, depuis que nous avons débuté notre série de booklets, vous êtes très nombreux à apprécier leur apparition dans le mag'. Pourtant ces derniers ont un coût, un coût que nous essayons de répercuter le moins possible sur le prix de Joypad. Alors pour être franc, il est évident que l'idée de la cassette vidéo nous intéresse et cela depuis bien longtemps. C'est une évidence, les images fixes ne remplaceront jamais la vidéo. Le seul petit hic, c'est que produire une K7 passant en revue le plus de titres et de machines possible nous poussera à augmenter singulièrement le prix du mag'. Notre volonté étant d'offrir une info aussi complète qu'accessible à toutes les bourses, nous nous y refusons. Mais nous songeons de plus en plus à contourner cet obstacle d'une manière ou d'une autre. Tiens, sans rien vous dévoiler encore, sachez qu'une énorme surprise est en préparation pour les mois à venir. Le genre de surprise qui devrait faire plutôt supra plaisir à tout ceux avides d'infos bien fraîches. Patience, patience !

Notre quota de fous furieux

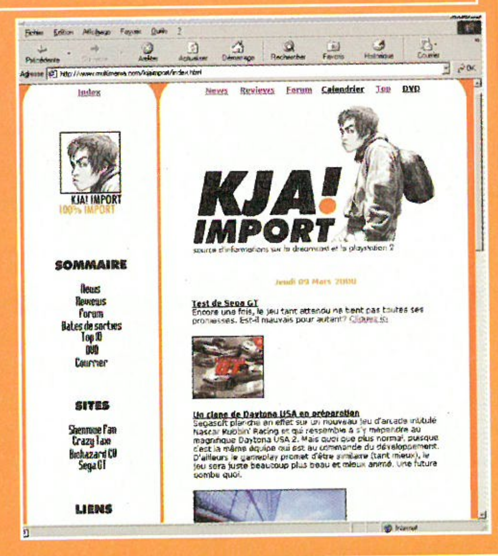
Verra-t-on un jour des tests de jeux Néo Géo, l'éternelle oubliée ? Ou, au moins, offrez-nous des posters SNK, cela nous changera des minables posters habituels !

JÉRÉMIE MULLER, DE LORIENT

Oui c'est vrai nous allons arrêter de vous prendre la tête avec nos « posters habituels ». Il faut dire que depuis que nous avons eu l'idée fantastique de les rendre invisibles, vous ne les trouvez pas folichons. En fait, chut, viens Jérémie, je vais t'avouer un secret. Les autres, bouchez-vous les yeux ! Ouais, tu sais que tu es juste un peu le seul à les voir encore nos fameux posters. A mon avis, t'es vraiment un mec surpuissant, capable de voir l'invisible, de créer de la matière avec le néant, de percevoir l'imperceptible. Tu as un secret, ce n'est pas possible autrement. Serais-tu cacher dans la Matrice ? En plus, t'es un mec méga clairvoyant car c'est vrai que nous ne traitons jamais de l'actualité Néo Géo. Une fois de plus tu es le seul à t'en rendre compte... les autres, héhé, ils sont tous tombés dans le panneau. Parfois on fait carrément des tests (genre Last Blade, les KoF, etc.), mais ils sont tous faux. On dessine les images, on invente les communiqués de presse... je te dis, t'es vraiment le seul à nous avoir percé à jour. Sans blague, un de ces quatre, il faudra que tu nous révèles ton secret.

Du côté du Net

Longtemps ébloui par la puissance de la Dreamcast, Kja lui avait dédié sa vie. Enfin quand je dis « sa vie », euh je m'emporte peut-être un chouia puisque dans le fond, il s'agissait plutôt d'une page sur le Net. Mais bon il fallait bien un début. Hop, de news en news, ses centres d'intérêts ont évolué, jusqu'au jour où une belle créature finit par lui taper aussi dans l'œil. Sacrée PlayStation 2. Vers qui son cœur allait-il basculer ? Suspens vite réglé, car notre gars Kja décida de concilier ses deux passions et de leur offrir de cohabiter sous un toit commun. Le site Kja Import ouvrait donc ses portes et les news en provenance exclusive du Japon se multiplièrent. En clair, un site assez complet (news, tests, top, DVD, etc.) et au design sympa, que demander de plus. Autre atout de ce site, les links qu'il propose vous aiguilleront généralement vers des sites au contenu réellement intéressant. Le sésame obligatoire : http://www.multimania.com/kjaimport



Star oui, mais internationale

Bonjour à toute l'équipe. J'ai pas de tonnes de questions, mais tant que je resterai dans l'ignorance, je risque l'infarctus. Tout d'abord je me demande à partir de combien de ventes, peut-on dire qu'un jeu s'est bien vendu, dans une région (Japon, U.S., Europe) ? J'aimerai aussi savoir combien de Dreamcast se sont vendues dans le monde à l'heure actuelle ?

XECA, DE QUELQUE PART

Un petit cerveau assoiffé de connaissances et un petit cœur tout malade, c'est original. Allez, si j'étais un tantinet sadique, je pourrai même répondre à tes interrogations existentielles mais de manière particulièrement détournée. Juste histoire de voir si ton cœur résisterait à un tel supplice. Mais non, loin de moi cette idée, rassure-toi. Allo ? Hey Xeca, tu m'entends ? Arf, o.k. ça craint si tu tombes raide avant les réponses. Donc je me magne avant qu'il ne soit trop tard. Existe-t-il une frontière à partir de laquelle on peut dire qu'un titre s'est bien vendu ? Tout est relatif. en France, disons que dépasser les 200 000 ventes est un signe aussi excellent, que rare. Par exemple sur l'ensemble de l'Europe à partir de 500 000 ventes un titre PlayStation peut accéder à la gamme Platinum. Il en va de même aux Etats-Unis, un marché très similaire à l'Europe en termes de volume de ventes (et non de goût, je préfère le préciser). Quant au Japon, c'est un autre problème. Les gros hits franchissent souvent le million d'exemplaires (Final Fantasy, Resident Evil, Tekken, Gran Turismo, etc.) et on ne considère le titre comme un véritable succès qu'à partir de 500 000 ventes minimum ! Je sais c'est assez hallucinant surtout que le Japon compte près de trois fois moins de personnes que l'Europe ou les Etats-Unis. L'archipel nippon, paradis des joueurs, nous ne cessons de le clamer haut et fort ! Bon, sinon en ce qui concerne la Dreamcast et le monde, hum, disons que pour l'instant les chiffres restent excessivement flous mais qu'il est évident que Sega n'a pas atteint son objectif de 5 millions de machines implantées dans le monde en mars 2000 ! C'est aux Etats-Unis et en Europe que la machine cartonne le plus, tandis que les ventes japonaises stagnent. Pour te donner une idée, de manière non officielle, tu peux tabler sur environ 4 millions de Dreamcast vendues en tout... Rappelons qu'il aura fallu 2 jours à la PlayStation 2 pour s'écouler à près d'un million d'exemplaires uniquement au Japon.

La fuite des vraies valeurs

Baigné dans le monde des jeux vidéo depuis l'âge de 3 ans, je suis assez pessimiste quant à l'évolution du marché de nos consoles chéries et j'aimerais avoir votre avis sur la question. Inquiet parce que j'ai l'impression que ce marché, de plus en plus dominé par une poignée de constructeurs et d'éditeurs, tend à devenir monopolitique ce qui est préjudiciable pour nous joueurs, car qui dit moins de concurrence, dit moins de qualité dans le produit offert. Le véritable danger reste qu'il n'y ait plus qu'un seul constructeur. Ainsi après avoir imposé son standard Mini Disc face au DCC de Phillips, Sony qui a aujourd'hui les reins plus solides au niveau financier, semble se venger de son échec Betamax en étant en passe d'imposer son standard PlayStation. Il en va de même pour la vision des jeux, que je trouve de plus en plus grand public et dont les seules innovations se focalisent sur de simples critères techniques. Finalement, on peut se demander si le jeu vidéo n'est pas victime de son succès, et si on n'était pas mieux, il y a encore dix ans, tranquilles dans notre coin, quand on se faisait traiter d'otakus et d'épileptiques potentiels, au moins on avait nos (bons) jeux pour nous.

SKANDER DJERBI, DE PARIS

Un peu de nostalgie, mêlée à un soupçon d'inquiétude, voilà en substance la teneur de ta lettre (que nous avons malheureusement due écourtée faute de place). Il est vrai que notre industrie est en train de prendre un tournant radical, pourtant attention lorsque tu soulignes que Sony a aujourd'hui les reins plus solides au niveau financier. Au contraire, la société a un peu de mal à retrouver un second souffle après plusieurs décennies de croissance. L'activité PlayStation cartonne, c'est un fait, et représente désormais 10 % du chiffre d'affaires du groupe et 47 % de son bénéfice. C'est énorme mais le reste des activités du groupe ne se portent pas aussi bien qu'auparavant ! Ainsi le lancement de la PlayStation 2 est crucial pour Sony. Une réussite en demie teinte, voire un échec deviendrait vite dramatique. N'oublie pas non plus que la Play 2 est actuellement vendue à perte au Japon et que Sony perd donc près de 1 200 francs sur chaque console fabriquée ! Sony joue réellement son quitte ou double avec sa nouvelle machine. N'oublie pas non plus que la Dreamcast, si elle éprouve des difficultés à s'imposer reste encore plus que vaillante avec certains titres extraordinaires (Code Veronica, Shenmue), tandis que la X-Box peut être considérée avec la plus grande attention, et que Nintendo nous prépare sûrement quelques surprises. En outre, ne perds pas de vue qu'au final, le pouvoir décisionnel reste obligatoirement entre les mains des joueurs, aucun constructeur aussi puissant soit-il ne pourra forcer quelqu'un à acheter SA machine, plutôt qu'une autre. Il est certain que pour l'instant, Sony semble un indétrônable leader, mais cela ne lui garantit pas de le rester et d'accentuer sa position. Seuls les jeux font vendre une console et avoue que même s'il est vrai que les titres grands publics se sont multipliés de manière inquiétante, les hardcore gamers que nous sommes, trouvons encore de quoi nous réjouir. De plus, prouesse technique et intérêt de jeu peuvent cohabiter, Soul Reaver (un jeu occidental) et Metal Gear Solid (un jeu japonais) sont deux exemples frappants. Il en existe d'autres. Note aussi que plus les jeux vidéo se démocratiseront, plus chacun trouvera des titres à sa convenance car les genres se diversifieront nécessairement. Aucune évolution ne peut être parfaite, mais avoue tout de même qu'en attendant depuis plus de 25 ans que les jeux vidéo existent, nous continuons toujours autant à nous éclater devant notre petit écran. Et ce n'est qu'un début.

Pour nous contacter

LA RÉDACTION : redacpad@club-internet.fr

T.S.R. : morisse@club-internet.fr
TRAZOM : trazom@club-internet.fr
GREG : ghellot@hfp.fr
GOLLUM : jchieze@hfp.fr
CHRIS : cdelpierre@hfp.fr
ELWOOD : ftarrain@hfp.fr
RAHAN : gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire

Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex



banquer sans casquer

L'actualité reste chargée ce mois-ci encore et la place nous manque un peu. On se limitera donc au volant Guillemot Ferrari, pour la Dreamcast, au pack Rayman pour Game Boy et à une idée sympa : des enceintes de bureau pour mettre en valeur le son de vos jeux !

Volant Ferrari

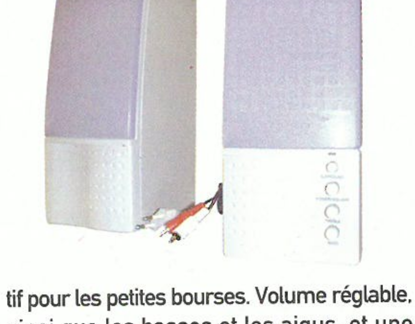
La version Dreamcast d'un des tout meilleurs volants existant sur PlayStation fait son entrée ! Après le très bon volant MC2 de Big Ben (cf. Joypad n° 95), présenté le mois dernier, le voilà qui a pourtant fort à faire. Il bénéficie des mêmes qualités que son homologue PlayStation : bonne finition, retour agréable (mais je préfère tout de même celui du MC2) et design propre. Ce modèle s'adjoint un port VMU, indispensable, compatible vibration, mais bon, les effets sont forcément limités. On notera que pour des jeux arcade, comme Crazy Taxi, il vaut mieux configurer le jeu en pad plutôt qu'en volant, pour obtenir de meilleures réponses. Globalement efficace, ce modèle ne vaut pas tout à fait son concurrent Big Ben (l'option de calibrage hardware étant vraiment la bien venue sur le MC2), mais son prix légèrement inférieur l'impose comme un très bon choix pour les bourses un peu plus modestes. Enfin, les volants Dreamcast s'affirment, et ce n'est pas trop tôt...

Distributeur : CD Service
Prix : 499 F
Machine : Dreamcast



De tout et pour tous

Enceintes Kinyo (PS-515S)



L'innovation vient de la province française, les enfants ! CD Service, basé à Aix-les-Bains, propose en effet toute une gamme d'enceintes dont ils modifient la connectique pour l'adapter à nos consoles. Calquées sur ce qu'on trouve sur PC, ces mini-enceintes raviront ceux qui n'ont pas de télé à l'équipement sonore performant. La qualité du son, sur ce modèle particulier, s'avère moyenne, mais néanmoins satisfaisante par rapport à ce qu'on obtient sur une télé classique. Nous n'avons pu les tester que sur PlayStation malheureusement, mais gageons qu'elles profitent plus de la Dreamcast. Nous devrions recevoir d'autres références pour le mois prochain, notamment des kits plus « sérieux », avec des subwooofers pour les basses. En attendant cette paire est fournie avec un câble RVB, toute la connectique nécessaire et à un prix très attractif pour les petites bourses. Volume réglable, ainsi que les basses et les aigus, et une option surround, limitée mais agréable, permettent d'en tirer le meilleur son. Il ne leur manque qu'une prise casque. Vous trouverez les coordonnées de cette petite boîte bien sympa dans le magazine, mais voici déjà le numéro de téléphone : 04 79 61 04 50.

Distributeur : CD Service
Prix : 289 F [PS] – 309 F [DC]
Machines : PlayStation/Dreamcast

Pack Rayman

Après Big Ben, c'est donc au tour de Guillemot de proposer un ensemble d'accessoires pour la Game Boy. Licenciés Rayman, ces accessoires comprennent une loupe éclairante (coefficient annoncé : 1,4), une batterie rechargeable qui offre une autonomie d'environ 12 heures (pour la version Pocket), un adaptateur pour l'utiliser avec la version Color, un adaptateur secteur pour recharger la batterie ou jouer sans les piles, et un câble link standard. Le prix est attractif, mais on lui préférera tout de même le kit Big Ben, qui ne propose certes pas de batterie rechargeable, mais offre un câble link compatible toutes versions.

Distributeur : Guillemot
Prix : 139 F
Machine : Game Boy



Joypad mode d'emploi

La vie de la rédac' dominée par le voyage de Greg au pays des PlayStation 2 et les bruits étranges d'un RaHaN en pleine forme. Je plaisantais, détendez-vous.



VENDREDI 18 FÉVRIER

>>>>> 13 : 59

Au salon PS2 qui se déroule à Tokyo, Greg se rend au comptoir Namco où il a rendez-vous avec la secrétaire de Banana San (correspondant au Japon). Problème : il n'y a aucun comptoir au stand Namco. Le voilà en train de chercher une Japonaise qui ressemble à une secrétaire.

>>>>> 14 : 10

La secrétaire de Banana aborde Greg : « Vous êtes le Greg avec qui j'ai rendez-vous ? »

>>>>> 15 : 01

La conférence de Square en partenariat avec Disney va commencer. Voyant une place libre à coté d'Hamamura Tsushin, le rédac' chef du célèbre magazine Famitsu, Greg s'installe et sort son carnet, espérant prendre une sacrée leçon de journalisme.

>>>>> 15 : 13

En plein milieu de la conférence, Mr Hamamura se barre, en lâchant à sa secrétaire « Bon allez, de toute façon ils nous enverront les infos. » L'univers de Greg s'écroule...

JEUDI 24 FÉVRIER

>>>>> 19 : 00

Au Japon, Greg a été invité par Iida Kazutoshi (Aquanaut's Holiday) à un talk show avec Eno Kenji (D2, Enemy Zero) au magasin Bit's Tours. Ils finiront la nuit au resto avec le personnel du magasin à raconter des bonnes blagues sur la Play 2 et les châteaux de France dont Eno Kenji est fan.

VENDREDI 25 FÉVRIER

>>>>> 00 : 58

Kendy et Chris sont sur le point de jouer à Street Fighter EX 2. Kendy : « Attention, je n'ai pas de Play à la maison moi. » Traz, à côté : « Raaaah, c'est toi la plaie ! »

SAMEDI 26 FÉVRIER

>>>>> 18 : 45

Au Japon, Greg envoie un mail à Chris pour lui demander de retrouver dans ses mails en France le numéro de téléphone de Keiko (le mannequin du booklet PS2) car il l'a oublié. Chris, ne parlant pas un mot de japonais, est obligé de se taper 400 messages de Greg jusqu'à trouver un numéro de téléphone.

MARDI 29 FÉVRIER

>>>>> 16 : 33

Au Japon, Keiko téléphone à Greg qui lui parle des photos pour la PS2. Keiko bondit : « Ouah, moi dans un magazine français ? Tu veux dire que des gens en France vont me voir ? » Greg tentera de lui expliquer que Joypad et Elle n'ont pas le même lectorat, puis abandonnera.

>>>>> 20 : 17

Kendy joue avec Angel (minitel) à SF EX 2. Kendy domine mais Chris ne peut s'empêcher de lui dire, d'une voix suave : « Allez vas-y, ma beauté orientale... »

MERCREDI 1ER MARS

>>>>> 12 : 00

Elwood arrive à la rédac'. Il vient de visiter un appartement sur lequel il a pris un option pour l'acheter. TSR : « Bon bah Elwood, à demain pour la suite de tes aventures immobilières ? » Traz, interrompant le dialogue : « T'as le câble Internet dans ton truc ? » Elwood : « Euh... vu que c'est dans le 17e, ça me ferait ch... qu'il y soit pas ! » RaHaN : « Ouais mais ton immeuble, il est DEJA câblé ? Parce que sinon... » Elwood, hésitant : « Euh... bah sûrement..., sinon je laisse tomber... »

JEUDI 2 MARS

>>>>> 11 : 12

Gollum est en Hongrie pour voir Ecco sur Dreamcast. Dans le taxi, premiers contacts avec la déception : sièges défoncés, conducteur malade qui manque d'écraser deux grands-mères...

>>>>> 14 : 00

RaHaN se fait une pichenette sur la joue, produisant le bruit d'une goutte d'eau. Julo passera son après-midi à tenter de reproduire le même bruitage sans succès.

>>>>> 17 : 00

Gollum est à l'aéroport de Budapest ; son avion décolle à 18h30, mais les hôtesses ne veulent rien savoir, et tapent les réservations d'un doigt. Résultat, elles mettent plus d'une demie-heure à enregistrer un groupe de 4 personnes. Gollum manque son vol : « Et le prochain c'est quand ? » L'hôtesse : « Demain. Mais il est plein. » Gollum attendra donc 18 heures avec les autres journalistes pour prendre le prochain vol. Les lieux sont déserts, à part quelques militaires patrouillant kalachnikov au poing. Trop bien la Hongrie.

VENDREDI 3 MARS

>>>>> 16 : 30

Au Japon, Greg passe par hasard dans un magasin saluer des amis vendeurs. L'un d'eux lui sort discrètement : « On a reçu nos PS2, si tu veux on t'en vend une aujourd'hui. » Greg sent tout son stress s'évacuer d'un coup.

>>>>> 21 : 15

A Akihabara, Greg et Alex (Game One) font le tour des types qui attendent la PS2 dans des cartons et des sacs de couchage, avant de tomber sur des Français parmi lesquels se trouve Aymeric, un ancien du 3615 Joypad. Ils commencent à discuter pendant une bonne demi-heure, avant d'être interrompus par Antoine d'Europe 2 qui appelle Greg de France sur son portable pour avoir des infos. Greg fait passer tout le monde à la radio, au désarroi d'Antoine.

SAMEDI 4 MARS

>>>>> 15 : 03

Keiko arrive a Bit's Tours avec Greg. Les photos peuvent commencer. Greg veut une photo pour illustrer la violence, il demande donc au sympathique vendeur de lui prêter un flingue Bio Hazard, et de se laisser agresser par Keiko. Après l'avoir étranglé pour les besoins de la photo, elle s'excusera une dizaine de fois auprès du vendeur.

>>>>> 01 : 45

Après 2 heures de lutte avec sa valise, Greg décide de jeter les pieds en métal de la manette de Drum Mania, qui pèsent 2kg et qui ne rentrent pas dedans.

MARDI 7 MARS

>>>>> 15 : 25

Karine se plaint que la N64 ne marche pas. Apitoyé, Kendy va l'aider, et se précipite vers nous, hilare : « Eh les mecs, Karine elle a branché un câble PS sur la N64 ! »

MERCREDI 8 MARS

>>>>> 11 : 56

Un lecteur appelle pour parler PS2. Julo répond au téléphone. Julo : « Quoi, tu l'as achetée 6 500 balles ! » Elwood, à côté : « Hahaha ! » Julo : « Hein ? 550 balles le jeu ? » Elwood : « Hahaha ! »

JEUDI 9 MARS

>>>>> 17 : 19

RaHaN refait son bruit de goutte d'eau à l'oreille de Julo. « Arrête, j'ai essayé tout le week-end ! »

>>>>> 21 : 18

Kendy tape la rubrique Game Boy, et lit le communiqué de presse d'Eidos sur le jeu Tyranosaurus Tex. « 3D temps réel, son digital... ils se foutent de nous, c'est un poisson d'avril ! » Il appelle Traz pour être sûr que ce n'est pas une vanne.

VENDREDI 10 MARS

>>>>> 11 : 37

Karine arrive à la rédac', et poliment Greg lui demande si ça va. Réponse de Karine, un peu absente « Ouais, sauf qu'hier y'a un mec qui a sauté du train devant moi... »

>>>>> 16 : 35

Traz, surchargé de boulot, bouclage oblige, consulte son mail. Cécile (SR) : « Avec tout le boulot que t'as, t'as que ça à foutre que de répondre aux mails des lecteurs ? »Traz lui lance alors le regard qui tue, et du tac-o-tac répond avec un sérieux terrifiant : « Les lecteurs, c'est ma vie. »